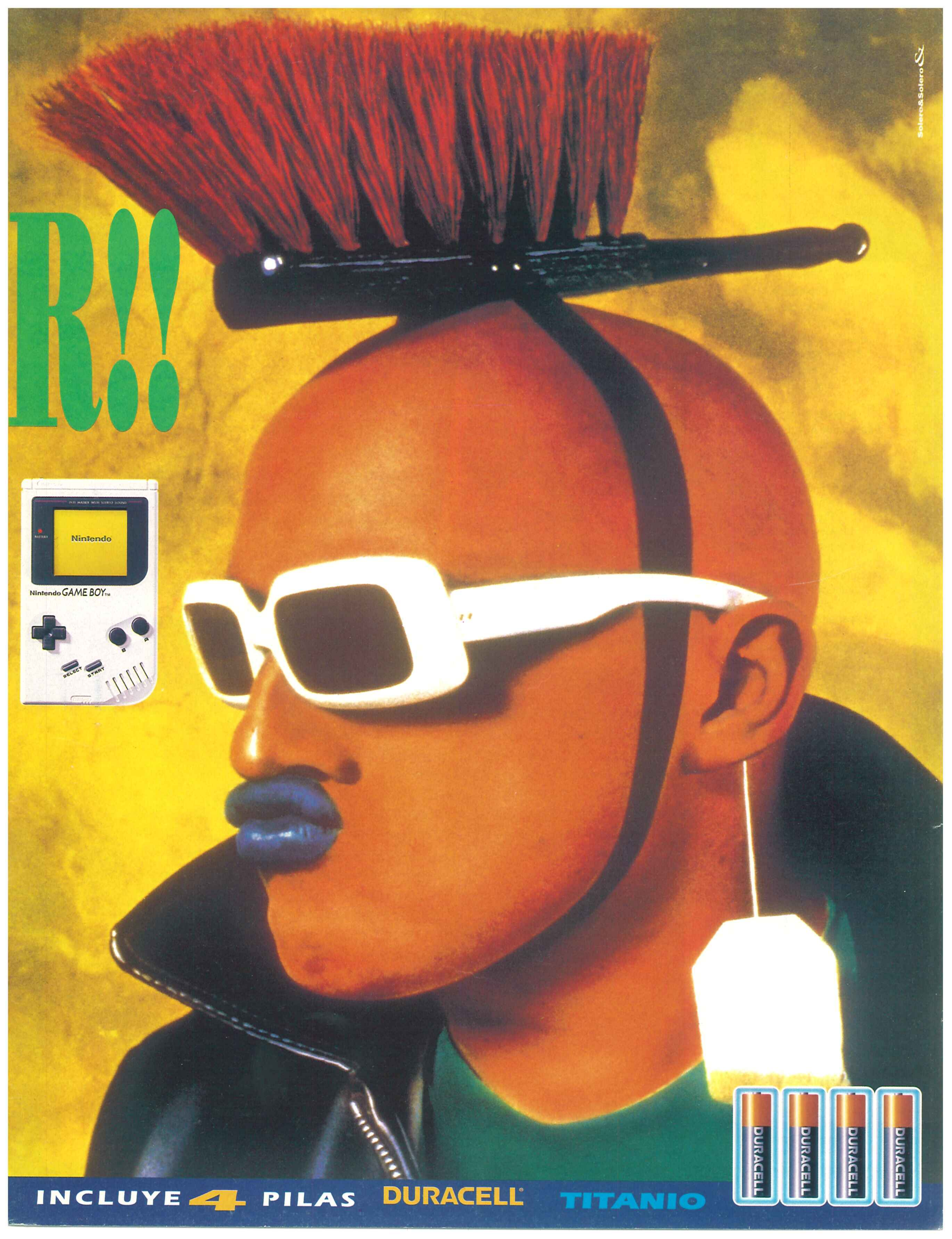


Año V Número 45 - 395 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS
¡EXCLUSIVA!
ULTRA 64
¡LA PRIMERA IMAGEN!
ESTALLÓ LA BOMBA
KILLER INSTINCT EN SUPER NINTENDO
Sorteamos 2 MD 32X + MegaDrive y 15 cartuchos de Street Racer
REPORTAJE ESPECIAL
Fatal Fury 3, Primal Rage, Mortal Kombat III
Tekken, Street Fighter: The movie...
¡ASÍ SE LUCHA!
HOBBY PRESS
8 426239 010016 00045



R!!
Nintendo
Nintendo GAME BOY™
SELECT
START
DURACELL
DURACELL
DURACELL
DURACELL
INCLUYE 4 PILAS DURACELL® TITANIO
Solero&Solero

SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Carlos de Frutos, Esther Barral,
Antonio Caravaca
J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección),
Millán de Miguel
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Dibujos: Beatriz Leoz
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Marshal Rosenthal (USA),
Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores:
E. Lozano, Olga Herranz y David García.

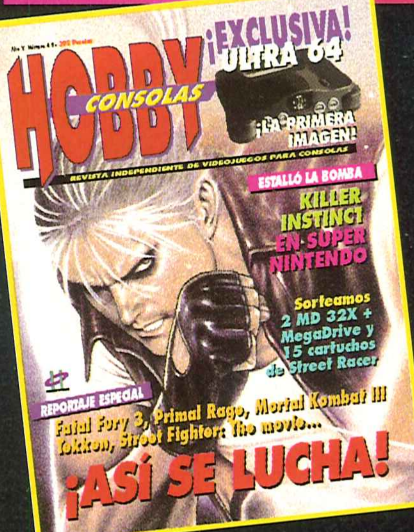
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tel: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

LA PORTADA: FATAL FURY



Abrid bien los ojos porque ante vosotros tenéis un juego de lucha que rompe con todo lo anteriormente visto. «Fatal Fury Special» acaba de salir a la calle en su doble versión Super Nintendo y Game Gear, dispuesto a hacerse con el título de mejor arcade de lucha del momento, pese a la oposición de "vacas sagradas" como «Mortal Kombat» en su nueva versión para Mega Drive 32X, «Samurai Shodown» o «Dragon Ball Z». De momento, ya se ha ganado el honor de ocupar nuestra portada.

NUESTROS EXPERTOS

TENIENTE RIPLEY

La feria de Los Angeles, el E3, ha llegado plagada de sorpresas. Una ya la habéis visto en portada: Ultra 64 tiene forma. Pero Nintendo, además de mostrarnos su más celoso secreto, se ha destapado con otras sorpresas como la aparición de «Killer Instinct» para SN, o «SF II» para GB. Claro que el resto de las compañías tampoco se han quedado atrás...



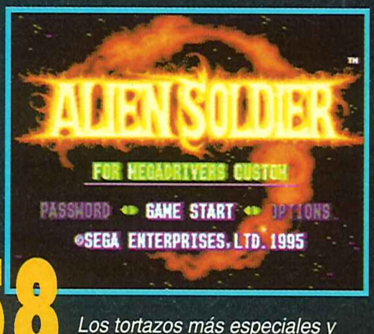
BOKE

Estos ropajes que luzco son gajes del oficio, pues el que suscribe siente repulsa de las armas y es objetor, como la mayoría de los jóvenes españoles. Me gusta más hacer el amor que la guerra, vamos. Así que, señorita dibujante, la próxima vez en vez de disfrazarme de caqui, dibújame acampado apoyando el 0'7 para los países pobres.

CRUELA DE VIL

Pocas veces habíamos visto en Mega Drive un despliegue de medios tal como el que hemos encontrado este mes en «Alien Soldier». El juego es una auténtica virguería que nos ha dejado a todos boquiabiertos. ¡Por algo es nuestro hit del mes! Claro que no todo en este número se reduce a este juego. Y si no, echad un vistazo al resto.

LO MÁS NUEVO



58 *Los tortazos más especiales y las patadas más especiales, dentro del arcade más especial.*

66 *Una aventura con todo el sabor de la filosofía militar yanqui. Y es que Super Nes se viste de caqui.*



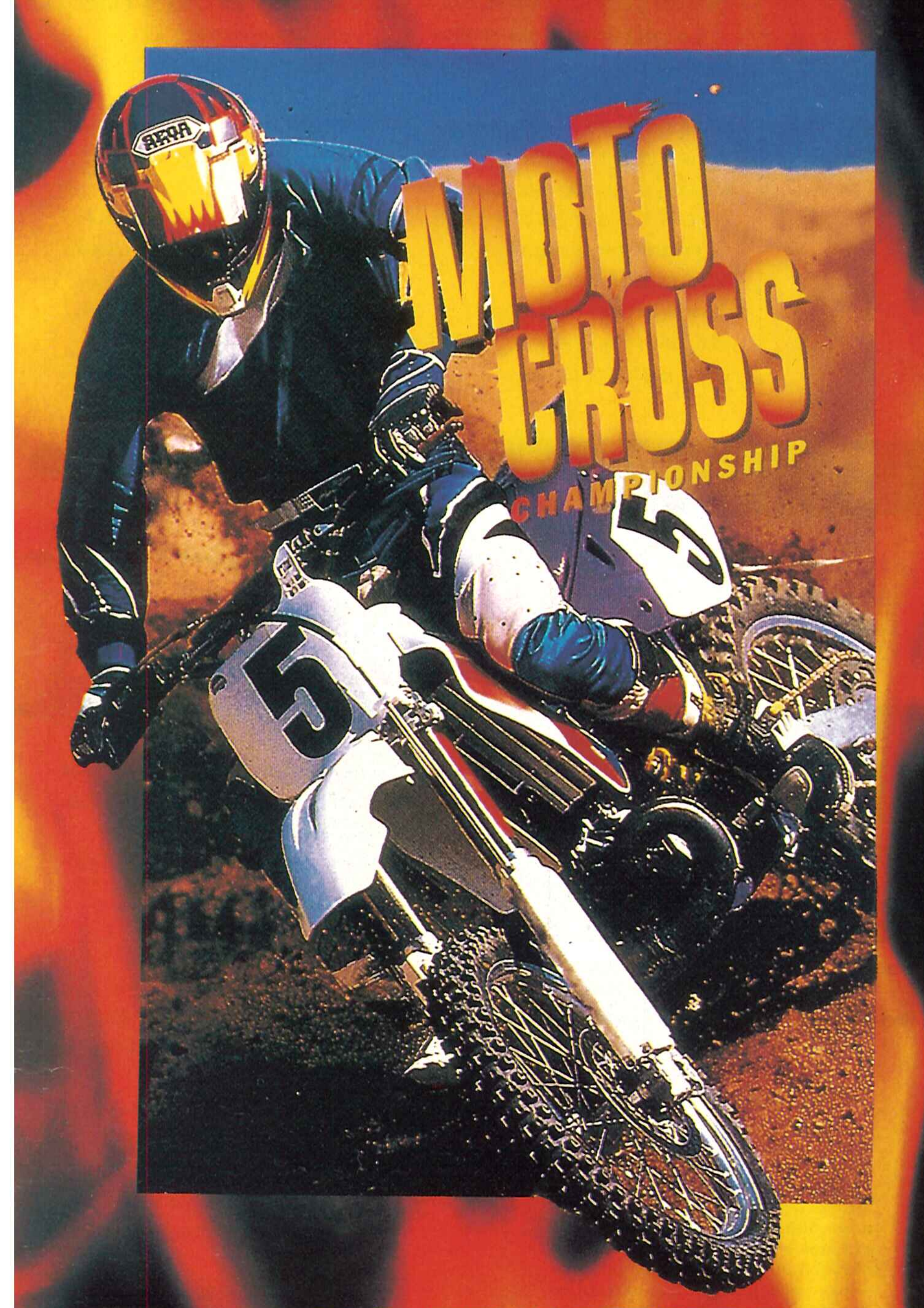
74 *Vuelve el clásico uno contra uno de Neo Geo en la que parece ser la última y definitiva versión.*

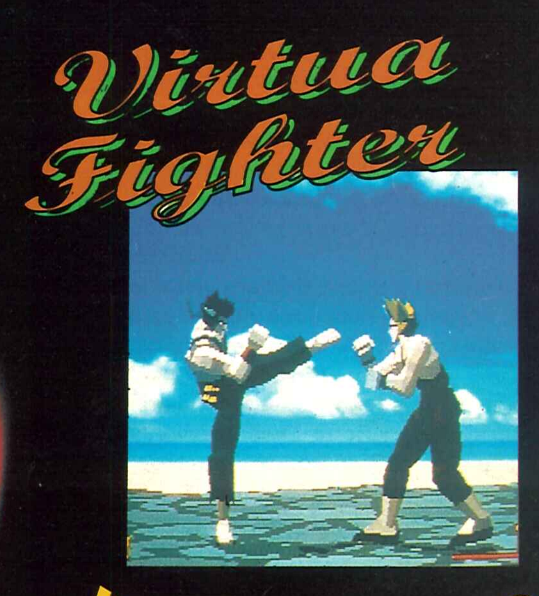
78 *Allá en el Rancho Grande también saben lo que es disparar con el CDi de Philips y su pistola.*

PREVIEWS

REPORTAJES

QUE ARDE





Virtua Fighter

VE CALENTANDO TU IMAGINACION.

Próximamente podrás luchar en la batalla más infernal que jamás hayas estado. El juego de las peleas más duras Virtua Fighter, llegará a Mega Drive 32X para dominarte por completo.

NO TE QUEMES. ¡¡LO ESTABAS ESPERANDO!!

Hace tiempo que estabas condenado, ahora con la archiestupenda consola Mega Drive 32X viene el archifamoso juego Motocross Championship completamente gratis. Si no la compras tu vida será un infierno.



editorial

La guerra más divertida.

Los Angeles se convirtió por unos días en la capital mundial del videojuego, donde todas las compañías, pequeñas y grandes, se reunieron para mostrar al mundo las novedades que irán presentando a lo largo de todo el año.

Y, por supuesto, Hobby Consolas estuvo allí, en la primera línea de fuego, oteando impasible los inicios de la apasionante guerra que se nos avecina.

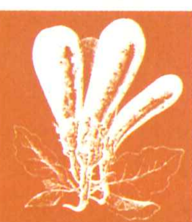
Lo cierto es que, a primera vista, la batalla más encarnizada va a librarse en los nuevos formatos. Sony y Sega mostraron orgullosos su artillería pesada, con decenas de PlayStation y Saturn haciendo gala de sus más valerosos guerreros: Toh Shin Den, Tekken, y Ridge Racer en un bando y Virtua Fighter, y Daytona USA por otro.

Nintendo, por su parte, también avisó a sus contrincantes que no se va a rendir tan fácilmente y mostró, por primera vez, la imagen de la que será su arma ya no tan secreta: Ultra 64, que desembarcará en Japón allá por el próximo mes de Abril. Estas grandes potencias, -no podía ser de otro modo-, han encontrado numerosos aliados y aunque la mayoría de ellos aportarán sus tropas a ambos bandos, también contribuirán enormemente a que esta "Batalla de la Diversión" resulte aún mucho más apasionante de lo esperado.

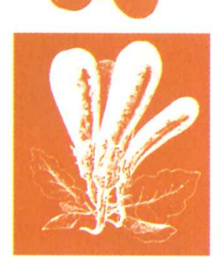
Todo esto, sin embargo, se veía venir. No pilló a nadie desprevenido. Lo que sí supuso una más que agradable sorpresa fue el hecho de que, entre tanto título futurible y tantas promesas de cara a un mañana aún lejano, Nintendo lanzó dos auténticos bombazos: Donkey Kong Country 2 y la apabullante conversión de Killer Instinct, ambos para Super Nintendo. Este "golpe bajo" a las consolas de nueva generación nos hizo confirmar nuestro deseo de que las 16 bits todavía tienen que dar mucha guerra y que no se van a dejar hundir la moral ante los impresionantes despliegues ajenos. Con armas así, sin duda, los nuevos formatos tendrán mucho más difícil conseguir una invasión, por otra parte, prácticamente inevitable.

Amalio Gómez









ni fu ni fa ni fu ni fa ni fu

- Que SNK no haga más que sacar juegos de lucha.
Es cierto, aunque no te olvides de que tampoco anda mal de juegos deportivos.

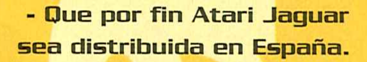
- La recreativa de «Killer Instinct».
Se esperaba mucho más de esta máquina, aunque ya sabes que se está reprogramando para que en Utra 64 sea más atractiva.

- Todas las copias de Virtua Fighter.
No diríamos ni que son copias, ni que son ni fu ni fa, pero sobre gustos...

- Que Neo Geo CD haya dejado plantados a los usuarios de Neo Geo.
La verdad es que no mola que se haya abandonado casi totalmente a los propietarios de una Neo Geo de cartuchos.

- El precio de los juegos de Mega CD.
Y como siga así la cosa, incluso el propio Mega CD.

- La Jaguar, que no está mal pero tiene poco que hacer ante Sony y Sega.
Ocupará su lugar en el mercado. Veremos cual es.



mola , mola , mola mola

HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:

Arkaitz Zubiaga (Guipúzcoa), José Rodríguez (Valladolid), Anónimo (Alicante), Antonio Escudero (Guadalajara), The King (Barcelona), Darío Pérez (Valladolid), Javier Rodríguez (Barcelona), Javier Pardiñas (Madrid), Jesús Sebastián Rodríguez (Soria), Raúl Palancar (Madrid), Vicente Torres (Baleares), Susana Alonso (Ciudad Real), Fernando Largo (Madrid). Si queréis participar, enviad vuestras cartas a: **HOBBY PRESS S.A.,HOBBY CONSOLAS. C/De los Ciruelos Nº4. 28700** San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: **EL SENSOR**.

mola mola mola mola mola mola

Nintendo ha mostrado al fin su Ultra 64

Por fin el uno de los proyectos más esperados de la década, ha tomado forma. La feria E3 celebrada hace unos días en Los Angeles ha sido el lugar elegido por Nintendo para demostrar -aunque sea de una manera restringida, ya que sólo unos pocos privilegiados hemos tenido acceso a ello-, que su Ultra 64 ya es una realidad.

Por desgracia, no todo han sido buenas noticias. La mala ha sido que Nintendo ha anunciado que el lanzamiento de Ultra se va nada menos que hasta el mes de diciembre en Japón y hasta abril del 97 en USA y Europa. La explicación dada ha sido la de proporcionar el tiempo suficiente a los desarrolladores para que presenten software de alta calidad. Ellos sabrán.

- Que por fin Atari Jaguar sea distribuida en España.
Aunque por el momento sus distribuidores anden un poco "perdidillos".

- La película Street Fighter.
Junto con Novechento y Casablanca, las tres mejores películas de la historia del cine.

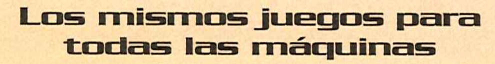
- Que los personajes de comics protagonicen videojuegos.
Y que los protagonistas de videojuegos protagonicen comics.

- Que comentéis juegos de CD-i en la revista.
Siempre y cuando Philips nos envíe juegos para comentar, claro.

- Que ya haya Game Boy de colores.
Cada uno pone los colores donde puede (Es broma, GB es una portátil genial).

- Los juegos de Saturn como «Virtua Fighter» y «Panzer Dragoon».

ni fa ni fu ni fa ni fu ni fa ni fu ni fa



- Que haya gente dispuesta a gastarse 100.000 calas en una nueva consola.
Allá ellos con su conciencia.
- Los rumores en el precio de Ultra 64: seguro que luego cuesta lo que todas
Dice el refrán que "Piensa mal y acertarás". Pero Nintendo siempre ha cumplido hasta ahora todas sus promesas.
- El CD-i, sinceramente, no le veo utilidad para el precio que tiene.
Utilidades tiene muchas, pero es cierto que se escapa de muchos presupuestos.

Los mismos juegos para todas las máquinas

Antes, eso de elegir entre una consola u otra tenía su encanto. Y es que cada uno te ofrecía lo mejor de su repertorio jugable en rigurosa exclusiva. (Que bonitos tiempos aquellos en los que o eras de Mario, o eras de Sonic). Ahora resulta que te da igual, que todos los juegos se versionan para todas las máquinas, y que con cualquier juego una compañía se cubre las espaldas por una buena temporada.
Lo único que se consigue con esto es que cada vez haya menos competencia, menos originalidad y menos variedad de ofertas entre las que elegir. ¡Pero si ya incluso se hacen juegos para consola y para PC! ¿Pero dónde vamos a ir a parar?





no mola no mola no mola no mola no mola no mola no mola

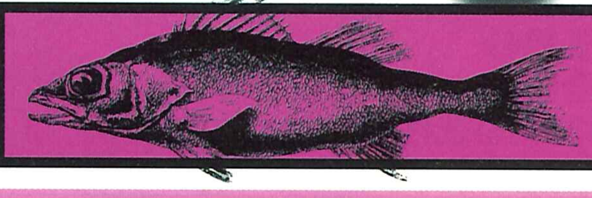
¿Qué pasa con los usuarios de Neo Geo?

Por las cartas que estamos recibiendo, no podemos menos que darle un pequeño tirón de orejas a SNK por el notable desamparo en el que está dejando a sus "antiguos" usuarios de Neo Geo. Renovarse está muy bien y todas las compañías deberían hacerlo. Pero, eso sí, no hay que olvidarse completamente de los usuarios tradicionales y, por desgracia, SNK tras su renovación al formato compacto, está dejando un poco de lado a los que aún gustan de disfrutar de sus cartuchos. Una campaña promocional que deja más barato el CD a los propietarios de Neo Geo no parece una solución completa al problema. Por eso, amigos de SNK, recordad que tenéis un número importante de usuarios a los que no debéis olvidar.



mola, mola

Y eso que todavía no los has visto.
- Que cada vez salgan más juegos de rol y aventura.
Es que las compañías cada día se "enrolan" más con el rol.
- Vuestro nuevo regalo de subscripción: el Video Game Case.
¡A que mola!. Todos los redactores y maquetadores de H.C. nos hemos suscrito.
- La nueva sección "El Contrapunto"
Eso es para que os despachéis a gusto entre vosotros y nos dejéis un momento de respiro. Que cuando criticáis lo hacéis con fiereza.
- El Mortal Kombat III y la nueva avalancha de juegos de lucha.
Espérate a leer el reportaje de MAD de este número y sabrás lo que es luchar.



no mola nada

- Bit a Bit, el único programa sobre videojuegos y tenía que ser nefasto. Dedica más tiempo a ordenadores que a consolas.
Bueno, la verdad es que el programa podría mejorar. Habrá que darles un poco de tiempo.
- Que haya en el extranjero cantidad de juegos de rol para Game Boy y ninguno llegue a España.
Si sólo fueran los de Game Boy...
- Que no se puntúe el nivel de dificultad.
Quizá porque es una cuestión bastante subjetiva que depende en gran medida de la habilidad de cada uno.
- El dineral que hay que gastarse para tener un CD-i en condiciones.
El que algo quiere algo le cuesta. No te creas que las demás consolas de la nueva generación resultarán más baratas.
- Que los juegos de Neo Geo CD sean iguales que los de Neo Geo.
Lo que ocurre es que ahora sólo están saliendo novedades para Neo Geo CD, a la vez que se reponen los viejos títulos de cartucho.
- Que Hobby Consolas no tenga una sección de mangas.
Como no nos la saquemos de "la manga"
- Que por culpa del papel perdamos páginas e información.
Cierto. Y si lo piensas, verás que es una auténtica contradicción.
- Que Yen tenga tan pocas páginas.
Pero hace lo imposible por contestar en ese espacio el máximo número posible de cartas.
- Que Nintendo no haga nada para contrarrestar a Sega: no suelta prenda del Ultra 64 y no potencia su 16 bits.
Si te echas un vistazo al avance de la última feria de Los Angeles, verás que Nintendo ya ha empezado a hablar. Y en voz muy alta, además.

SI TE LOS PIERDES...



IMPRESCINDIBLE EN TU LUDOTECA

La lucha milenaria entre el bien y el mal cobra vida en manos del príncipe Ali en una interminable batalla con seres alucinantes donde tendrás que recuperar el brazalete de plata que devolverá la paz a la Tierra. ***TEXTOS EN CASTELLANO***



IMPRESCINDIBLE EN TU LUDOTECA

TE HA LLEGADO LA HORA DE JUGAR MÁS DE 100 HORAS

No pares, en esta aventura de interminable acción, habla en castellano con los animales y descubre la llave misteriosa en el final de un juego repleto de gráficos geniales, puzzles y adivinanzas.





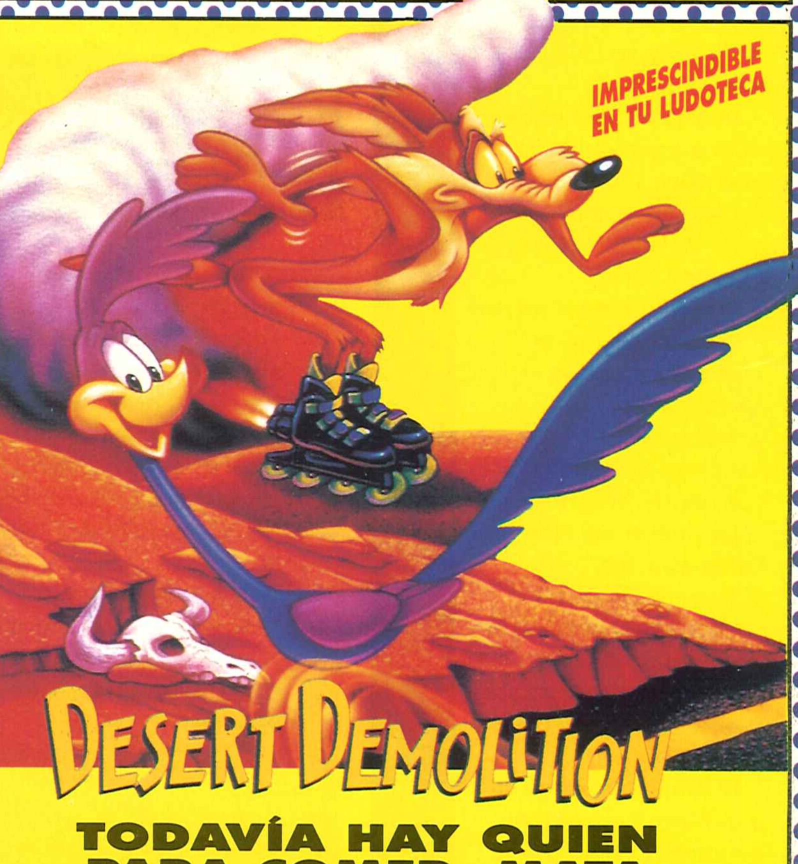
En un impresionante ambiente futurista cargado con enormes sprites de todos los personajes y multitud de planos de scroll, un original androide tendrá que superar a infinidad de monstruos con la ayuda de seis potentes armas que podrás cambiar en cada apasionante etapa.



IMPRESCINDIBLE EN TU LUDOTECA

El único juego de fútbol que te ofrece más de 40 opciones, más de 340 equipos nacionales e internacionales, uno o dos jugadores, la liga, el mundial, equipos de 6 u 11 jugadores, penaltis, repetición de la jugada, 8 formaciones, 3 velocidades, 3 ángulos de vista control del tiempo, terreno y más, mucho más.

IMPRESCINDIBLE EN TU LUDOTECA



TODAVÍA HAY QUIEN PARA COMER, MATA

En las kilométricas autopistas del desierto Wile E. Coyote y Road Runner se disputan la preciada comida rápida, acelerando a través de ingeniosos obstáculos y trampas, ¡no te descuides o te comerán vivo!

¡¡ESTÁS PERDIDO!!

NBA ACTION '95

EL JUEGO DE LAS SUPERESTRELLAS

En este juego tú eres la estrella, puedes ser jugador, manager y entrenador del equipo que montes con todos los jugadores de la NBA 95 y disputar los partidos más cardíacos, en este espectacular 5 contra 5.



Puedes ser Asterix u Obelix pero tendrás que recuperar el legendario escudo de Abraracurcix viajando y persiguiendo a las fuerzas del César por Lutecia, Egipto, Alexandria y Mesopotamia hasta llegar a Roma donde una gran recompensa te estará esperando.



¡ARRIBA, ARRIBA! ¡ANDALE, ANDALE!

Warner y Sega te retan a desafiar al pegadizo gato Silvestre sorteando un sin fin de ingeniosas pruebas que sólo la inteligencia del ratón más rápido de todo México puede superar sin que se le caiga el sombrero. ¡¡Andale manito!!

UN SUPERDETECTIVE EN HOLLYWOOD





Ser policía es duro, ser policía de Los Angeles es lo más duro. Tú sólo tendrás que derrotar a los ladrones entre autopistas y estudios de cine rodeados de famosos, si llegas vivo tendrás tu recompensa, en el fabuloso mundo de Disney.

ATRÉVETE CON LOS 12 SAMURAIS MÁS TEMIDOS DEL IMPERIO



Doce aguerridos Samurais intentarán derrocarte con poderosas armas, movimientos especiales y magias demoledoras en el marco del Japón medieval donde tu honor y tu imperio están en juego.

SEGA

BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL

«BC Racers» para Mega Drive 32X

LAS CARRERAS MÁS PREHISTÓRICAS DE LOS 32 BITS

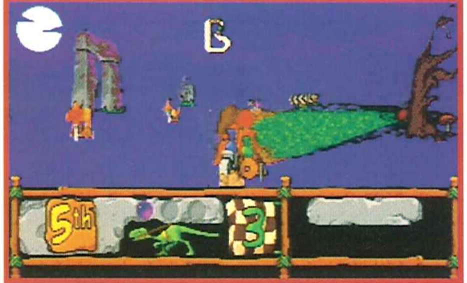




Core continuará subida al carro de las carreras de la Edad de Piedra en uno de sus próximos lanzamientos **para Mega Drive 32X**. Por supuesto, nos referimos al tan traído y llevado «**BC Racers**», que anuncia fecha de salida **para julio de este año**.

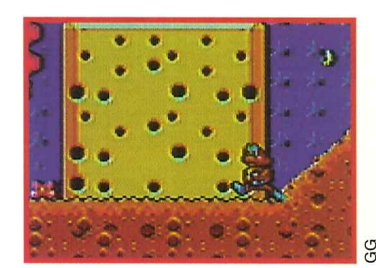
Básicamente, el juego será muy similar a su versión para Mega CD en lo que respecta a su desarrollo. Tendréis **varios vehículos a elegir,** cada uno de ellos con sus pintorescos pilotos, cuatro niveles de dificultad, varias vistas del circuito y **la opción de jugar a dúo** con otra persona en virtud de la pantalla partida.

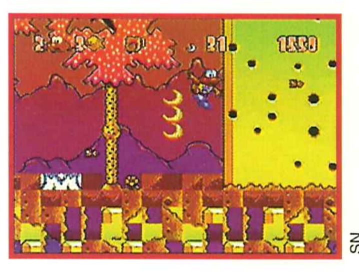




«Operation Starfi5h» en SN y GG

UN HÉROE CON MUCHAS AGALLAS


GG


SN

Todos nos frotábamos las manos de satisfacción por lo que parecía la derrota definitiva del **Dr. Maybe** a manos, o mejor dicho aletas, de Robocod, cuando inesperadamente nos ha llegado la noticia de su malvado regreso. Y lo ha hecho como todos los malos que el mundo ha conocido: con nuevas fechorías.

En este caso ha elegido como víctimas a **tres incautos agentes que han sido secuestrados por sus esbirros.** Como no podía ser menos, James Pond se ha puesto en camino hacia la luna, armado de su pistola manzana, sus botas de succión y su traje protector.

Ése es el argumento de la **nueva aventura de Robocod en Game Gear y Super Nintendo,** cuyos circuitos ya son terreno conocido para nuestro escamoso agente. «**Operation Starfi5h**» está ya a la vuelta del acantilado, para que los amantes de las plataformas se deleiten a lo largo de **60 saltarinas secciones de juego.**

«COMANCHE» DESPEGA EN SNES

«**Comanche**» es un premiadísimo juego **de Nova Logic para PC,** que esta misma compañía se ha encargado de **adaptar a los 16 bits de Nintendo.** Este título contará con muchas bazas a su favor, entre ellas que utilizará el laureado chip **Super FX 2** y el **sistema Voxel que Nova Logic** ha desarrollado especialmente para este cartucho, y que ha permitido recrear un **extenso mapeado plagado de texturas.**





Pero no todo lo que ofrecerá «Comanche se limitará a sus aspectos gráficos, ya que entre otras virtudes jugables **incluirá la respetable cifra de 30 nuevas misiones y la posibilidad de dos jugadores simultáneos** gracias a la pantalla partida.

SPECTRAVIDEO APRIETA EL PASO

La firma británica **Spectravideo**, especializada en el mercado de periféricos, acaba de anunciar el lanzamiento de **dos nuevos productos de Logic 3 para Mega Drive y Super Nintendo**. Son **Action Pad y Sprint Pad,** unos supersónicos mandos para acabar con todo lo que se interponga en vuestro camino.

Ambos presentan **6 botones de disparo y la opción de disparo automático**, aunque se diferencian en otras prestaciones. Por ejemplo, Action Pad ofrece un juego de **botones de alta sensibilidad y mandos de dirección**, mientras que Sprint Pad, además de eso, proporciona la **opción de disparo automático y de 2 velocidades**, así como el **movimiento a cámara lenta**. Con su ayuda, ya no habrá juego que se os resista.



«World Heroes 2 Jet»

DE NEO GEO A GAME BOY SIN QUE SE NOTE "LA DIFERENCIA"







Takara nos ha sorprendido con la conversión de uno de sus éxitos para Neo Geo **nada más y nada menos que para Game Boy.** Así, los usuarios de la portátil de Nintendo van a poder disfrutar con los combates de los **dieciséis luchadores** que componen esta versión de **«World Heroes 2».**

Aunque os puedan surgir comprensibles dudas acerca de la calidad de este programa para Game Boy, os podemos asegurar que éstas no están justificadas, ya que además de respetar el número de luchadores de la versión Neo Geo, **se han conseguido unos gráficos de muy buena definición.** Tal vez sea porque se ha realizado **para Super Game Boy.**



Lo emite el 3 de junio La 2 de TVE

"LANZAMIENTO A LA LUNA", LA OTRA CARA DE DISNEY

"Lanzamiento a la luna", o "Shoot for the Moon. 40 Years of Imagineering", es un especial televisivo que muestra la obra del **equipo creativo elegido por el propio Walt Disney en 1954** para trabajar en el desarrollo de los parques temáticos. Llamados por el propio Disney **"Ingenieros de la Imaginación"**, este equipo de animadores, diseñadores, dibujantes y decoradores ha desarrollado su trabajo en secreto durante 40 años. Ahora, **este documental producido Buena Vista y dirigido por Philip Martin** muestra por primera vez al público su labor. Un viaje por el pasado, presente y futuro de un equipo que sigue teniendo en la imaginación su pilar básico, aunque haya incorporado la ingeniería, el diseño informático e incluso la realidad virtual.

Entre otras cosas, la cinta ofrece secuencias inéditas de archivo, revela **la amistad entre Disney y Werner von Braun** (conocido como el padre del programa NASA) y deja constancia de la relación existente entre **Walt Disney Company y el programa espacial de los Estados Unidos.**

Además, "Lanzamiento a la Luna", que **será emitido por La 2 de TVE el día 3 de junio,** se desarrollará durante la puesta en marcha de la última aventura Disney: una nueva versión de **"Space Mountain" para Disneyland Paris.** Una atracción que utiliza la robótica y el software de la industria aeroespacial, y que ha requerido cinco años de estudio y un coste de **100 millones de dólares.**

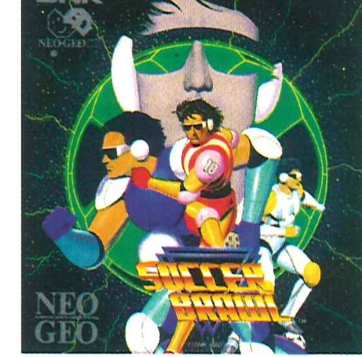






Siscomp y Mail te ayudan a renovar tu hardware

Pásate del cartucho al CD



La aparición de **Neo Geo CD** ha dejado colgados a los propietarios de la máquina de cartuchos. Para intentar subsanar parte de este problema, **SISCOMP** ha llegado un acuerdo con el **Mail VxC** en virtud del cual **si un jugador entrega su Neo Geo de cartuchos, recibirá 10.000 pesetas de descuento en la compra de la máquina de CD,** para la cual están apareciendo ahora novedades. Para que la evolución sea total, los cartuchos recibirán un trato similar, aunque el precio dependerá del juego que se entregue.

Al hilo de esta noticia, no estaría de más recordar que **todos los clásicos de cartucho están apareciendo paulatinamente en formato compacto.** Entre las últimas "novedades" se puede contar ya con juegos como **«Soccer Brawl», «Art of Fighting», «NAM 1975», «Super Side Kicks», «3 Count Bout», «Ghost Pilots» o «View Point»**, que ya fueron analizados en esta revista cuando aún eran enormes cartuchos.



Como futuras novedades en formato compacto, os podemos adelantar la próxima aparición de **«Savage Reing», un arcade de lucha** que se ha convertido en una de las **apuestas más fuertes de SNK para el 95.** En él, los luchadores hacen uso de armas blancas al estilo «Samurai Shodown» y pueden combatir en dos planos distintos con puro sabor «Fatal Fury». Sin duda, la espectacularidad de personajes, golpes y escenarios está asegurada.





«True Lies», también en las portátiles

Arnie por partida doble

Arnold Schwarzenneger va a repetir argumento pero cambiando de soporte. Tras la reciente aparición de **«True Lies»** para los 16 bits de Sega y Nintendo, está dispuesto a revivir su aventura en las portátiles de ambas compañías. Así, **Game Gear y Game Boy** serán los soportes en los que Arnold asumirá una vez más el papel de Harry Trask.

El objetivo y la esencia de ambos cartuchos, **programados por Beam Software**, serán idénticos a las versiones ya conocidas. Habrá que recorrer un extenso mapeado completando misiones, esquivar a los terroristas de turno, y en última instancia evitar que se produzca una hecatombe nuclear. Y todo ello **en base a una perspectiva aérea** que no os abandonará a lo largo de las seis misiones que componen este «True Lies». **Arcadia es la encargada de distribuir desde ya** ambas versiones en nuestro país.



GB


GG



GB


GG

La nueva y sorprendente oferta de Sega

Sega Pico: Un ordenador muy personal para los "peques"

A primera vista parece un simple maletín, pero la sorpresa os la encontraréis al abrirlo, ya que este maletín esconde el último producto de Sega: **Sega Pico**.

Dicho de manera técnica, Pico es un juguete electrónico interactivo, del que se han vendido **más de 500.000 unidades en Japón y Estados Unidos**. Además, ha sido el juguete más galardonado durante el año 1994 y ha conseguido el premio al **mejor juguete educativo**, otorgado por el Instituto de Creatividad e Innovaciones Educativas de la Universidad de Valencia en colaboración con la Feria del Juguete. Pero para que lo conozcáis mejor, vamos a explicaros su funcionamiento.

Una vez abierto el maletín, os encontraréis con una estructura muy parecida a la de un ordenador portátil, aunque con importantes variaciones. **El teclado ha sido sustituido por un panel de dibujo, el ratón por un "Lápiz Mágico"** y la pantalla por un soporte en el que se introducen los **"Libros Mágicos"**, es decir, el software que utiliza este sistema.

Una vez que Sega Pico se conecta al televisor, en la pantalla aparece el libro que se esté empleando y que **permitirá al usuario aprender a la vez que juega**. Sí, porque Pico está destinado a niños con edades comprendidas **entre 3 y 8 años**, a los que ofrece un amplio catálogo de actividades. Sumar, restar, leer, asimilar conceptos, escuchar música, componer, dibujar... vamos, que **Sega ha pretendido combinar el aspecto lúdico y el educativo** que debe contener un juguete de este tipo. Con su puesta a la venta, Sega pone en marcha la nueva rama de la compañía japonesa en España: **la División de Juguetes o Sega Toys.**

Pico cuesta **29.900 pesetas** e incluye el libro **"Un año en la esquina de Pooh"**. Ya hay disponibles **seis libros más**, y a lo largo del año **se lanzarán otros 20 títulos.** Todos ellos traducidos al castellano, con unas 20 funciones y **un precio entre 5.000 y 7.000 pesetas.**

Inaugurados seis centros más

MAIL ABRE NUEVAS PUERTAS

Seis nuevos Centros Mail han abierto sus puertas en diversos puntos de la geografía española. Dichos establecimientos están situados **en Alcalá de Henares, Alcobendas, Barcelona, Las Palmas de Gran Canaria, Granada y La Coruña,** con lo que la cadena ya cuenta con un total de **28 establecimientos** localizados en 23 ciudades de nuestro país, más el que funciona **en Buenos Aires** desde principios de este año.





Como bien sabréis, esta cadena se dedica a la **venta de software de entretenimiento** y de los soportes que éste requiere, así como en diversos sistemas multimedia. Y además de la venta directa en cualquiera de sus centros, Mail ofrece un servicio especial de **Venta por Correo.**

Nintendo lanza la "Edición Especial" de Game Boy

LA PORTÁTIL DE NINTENDO EN SEIS COLORES DISTINTOS

Si estáis pensando adquirir una Game Boy, o bien tenéis ya una pero queréis cambiar de aires, poned mucha atención a lo último de Nintendo. Se trata de **Game Boy Special Edition,** o lo que es lo mismo, el lanzamiento de **la portátil de Nintendo en seis atractivos colores** para que escojáis vuestro favorito.

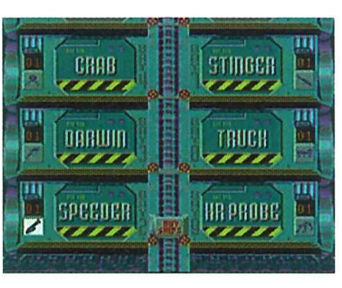
A partir de ahora vuestra Game Boy puede ser **verde, roja, blanca, amarilla, negra o transparente**. La única diferencia estará en la tonalidad elegida, porque el precio será el mismo para todas: **8.252 pesetas.** Además, vienen **acompañadas de un estuche** que permite guardar vuestros cartuchos y que incluye **4 pilas Duracell Titanio.**



Sega prepara «Seaquest» para sus 16 bit

UN SUBMARINO EN TU MEGA DRIVE

Una de las series televisivas más imaginativas y atractivas de los últimos tiempos vuelve a ser noticia. Tras su lanzamiento para Super Nes, ahora nos llega **la versión para los 16 bit de Sega**. Ambos juegos presentan alguna que otra diferencia, especialmente en lo que se refiere **a la pantalla de mandos y el mapa de situación**, más completo en MD, ya que aparece la ubicación de las naves enemigas. Eso sí, **la originalidad y diversidad de las misiones** van a ser las mismas.





La curiosidad del mes

Euroma Telecom distribuye en España los productos de Nureality

DEJA QUE EL SONIDO TE ENVUELVA

¿Cómo conseguir con sólo dos altavoces un efecto acústico en 3D? Pues muy fácil, con los productos de la empresa americana **Nureality** que **Euroma Telecom** ha traído a nuestro país. Se trata de la **línea Vivid3D**, tres productos basados en la tecnología SRS que consiguen **reproducir cualquier tipo de sonido y música con plena sensación de profundidad.** El resultado es que las aplicaciones Estereo o Mono se transforman en un sonido real en tres dimensiones.

Vivid3D, Vivid3D Plus y Vivid3D Pro son muy fáciles de conectar, ya que sólo requieren tres cables (alimentación, señal del ordenador o consola, y conexión a los altavoces) y **son compatibles con cualquier tarjeta de sonido de 8 ó 16 bits.** Además, los modelos Plus y Pro disponen de controles complementarios que incrementan los efectos de profundidad y movimiento del sonido, y el modelo Pro está equipado con un amplificador de sonido que permite una potencia de **17 watios por canal.**

Los precios oscilan entre **8.950 pts de Vivid 3D**, **12.950 pts del modelo Plus** y **19.950 del Pro**. Para más información, podéis poneros en contacto con Euroma Telecom a través del **teléfono (91) 571 13 04.**

Tras «Los Pitufos», preparan «Obelix» para Super Nintendo y Game Boy

BIT MANAGERS NO DAN TREGUA

Hace unos días recibimos la grata visita de tres de los componentes del grupo de programación de moda, **Bit Managers.** Los fans, que se enteraron no sabemos cómo de su presencia en la capital, se agolpaban en la entrada del edificio de Hobby Press, por lo que fue necesaria la intervención de la policía para que pudieran bajar de la limusina y entrar en nuestra redacción. Una vez superada esta embarazosa situación, y ya con más tranquilidad, nos estuvieron comentando **sus proyectos actuales que tienen un nombre propio, Obelix.**

Continuando con la producción de programas con personajes de cómic franceses o de su área de influencia **(Asterix y más recientemente Los Pitufos),** Bit Managers preparan **para Super Nintendo y Game Boy** un juego basado en este orondo personaje de Uderzo y Goscinny, compañero inseparable de Asterix. **La versión para Game Boy ya está acabada** y cuenta con el visto bueno de Nintendo **para su salida al mercado dentro de un par de meses,** mientras que la de 16 bit está a la espera de conseguir dicha aprobación.



Aquí están tres de los componentes del equipo de programación de Bit Managers en nuestra redacción. Lo que no sabemos es lo que leían con tanto interés.

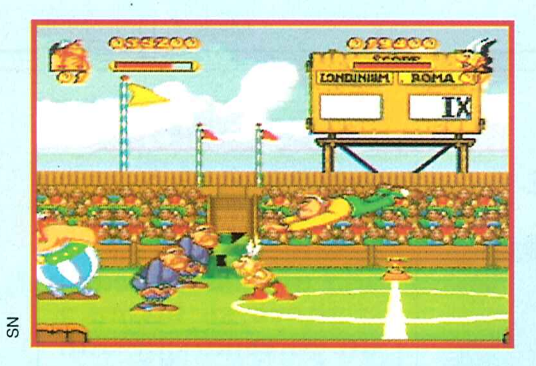








Por su físico, Obelix no es un personaje fácil de animar. Pero parece que algo sí que han podido hacer con él nuestros amigos de BM.



SN

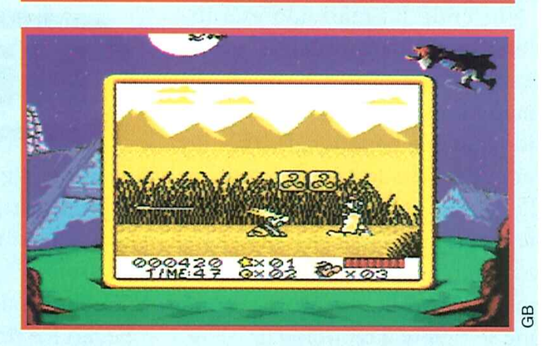
Uno de los aspectos más originales del juego se puede ver al final de cada fase, ya que en vez del habitual enemigo final tendréis que superar una prueba.

Para ilustrarnos acerca de estas nuevas producciones, tuvimos la dicha de jugar con ambas versiones. Y, sinceramente, nos quedamos muy impresionados con la **calidad de las animaciones de los sprites protagonistas, especialmente en Game Boy.** Otro de los puntos fuertes de estos dos programas tiene que ver con **el final de las fases, ya que en vez de los habituales jefes hay que superar una prueba,** que puede consistir en un partido de rugby, una carrera contra atletas romanos, etc.

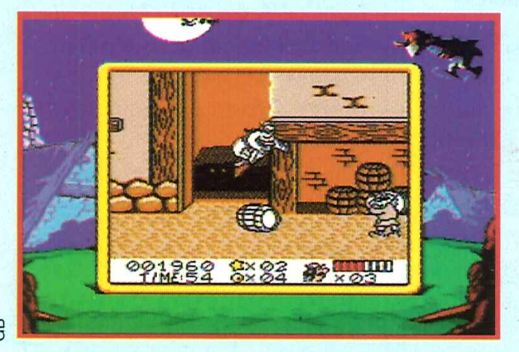
Y es que estos chicos de Bit Managers se han dado cuenta de que para ser originales, simplemente hay que pensar.



SN



GB



GB

Las animaciones que ha conseguido Bit Managers en la versión para Game Boy de «Obelix» son de las mejores que hemos visto nunca. Comprobadlo.



SN



GB

Es la primera vez que Nintendo invierte en una compañía no japonesa

Nintendo adquiere el 25% de Rare





Nintendo ha realizado una inversión multimillonaria en la compañía británica Rare, de tal manera que ambas partes han salido más que beneficiadas. Por un lado, Nintendo ha obtenido el 25% de las acciones de este grupo de programación; y por otro, Rare podrá crear el más avanzado grupo de desarrollo de software en lo que se refiere a tecnología.

Rare y Nintendo ya habían trabajado juntos el pasado año en «Donkey Kong Country», y asimismo la compañía británica creó la recreativa «Killer Instinct» para la multinacional japonesa. Dos éxitos de tal magnitud que no es de extrañar que Howard Lincoln, presidente de Nintendo of America, declare que «Nintendo considera a Rare el Spielberg de los programadores».

Según los términos del acuerdo, Rare desarrollará juegos para Game Boy, Virtual Boy, Super Nintendo y Ultra 64, además de hacer su debut en el campo de la distribución con la publicación de varios juegos para Ultra 64 bajo el sello Rareware. En estos momentos Rare ya está trabajando en la segunda parte de «Donkey Kong Country» y en la conversión de «Goldeneye», la nueva película de james Bond, para Super Nintendo. También lo está haciendo en varios títulos para Game Boy, Ultra 64 y Virtua Boy, el revolucionario sistema de Nintendo que seguramente saldrá al mercado este verano.

¿Podría repetir...

"Primero se ha creado una enfermedad y ahora se busca a un enfermo que aún no ha aparecido, no existe".

Juan Alberto Estallo, psicólogo, profesor de la Universidad Autónoma de Barcelona y autor del informe "Videojuegos. Efecto a largo plazo", en declaraciones sobre videoadicción realizadas en el diario El Mundo.

"Todo el mundo imitó nuestro primer 3DO, pero nadie tendrá nada parecido al M2".

Trip Hawkins, presidente de The 3DO Company, en declaraciones a la prensa.

"Sega nos ha obligado a abandonar nuestros proyectos en el formato Mega CD".

Gavin J. White, del Departamento de Marketing de JVC Europa, en declaraciones a uno de nuestros corresponsales en la Feria de Los Angeles.

Activision y Shiny, trabajando para el futuro

La compañía Activision ha llegado a un acuerdo en exclusiva con Shiny Entertainment, la compañía de David Perry, para desarrollar conjuntamente la base de un nuevo sistema de programación para juegos destinados a Saturn, PlayStation y Ultra 64. Además, dicho sistema permitirá a Activision incrementar su catálogo de títulos de acción, así como continuar desarrollando productos de alta calidad para los tres soportes de nueva generación.



Por otro lado, y en base a un segundo acuerdo alcanzado con Shiny Entertainment, Activision ha obtenido la licencia para la versión destinada a Windows 95 del exitoso «Earthworm Jim».

Ocean y Team 17, un nuevo equipo

Ocean Software ha llegado a un acuerdo con Team 17 por el cual las dos compañías inglesas unirán sus fuerzas durante los próximos dos años. El pacto incluye los productos que Team 17 ya estaba desarrollando, así como las primeras opciones sobre los nuevos proyectos.

A raíz de la firma, Ocean se encargará de la venta, distribución y marketing de los productos. El acuerdo comenzará a funcionar el próximo mes de agosto con el lanzamiento de «IFL Soccer», al que seguirán, entre otros, «Project X» o «Worms». Este último se lanzará para 12 formatos y ya se le describe como el heredero de «Tetris» y «Lemmings».

Lack, al mando de Acclaim-TCI

John A. Lack, que ya ocupara cargos de relevancia en diferentes canales de Tv como MTV, Nickolodeon y The Movie Channel, estará al mando del consorcio creado por Acclaim y Tele-Communications, Inc. Como os informamos en su día, Acclaim y TCI poseen, respectivamente, el 65 y el 35 % de las acciones de este consorcio, centrado en el desarrollo y adquisición de software de entretenimiento para redes interactivas, así como en la promoción de un nuevo sistema de juegos a través de la televisión por cable.

MPEG para Sega Saturn

Al igual que otros soportes de los denominados de «última generación», la máquina de Sega dispondrá de una tarjeta de MPEG, lo que permitirá al usuario utilizar su Saturn para ver películas de video CD. La gran novedad de esta tarjeta MEPG, cuya codificación da una calidad de imagen mayor que el sistema VHS, es que el cartucho se insertará en la parte trasera de la máquina y no en la ranura destinada a los cartuchos de juego convencionales.

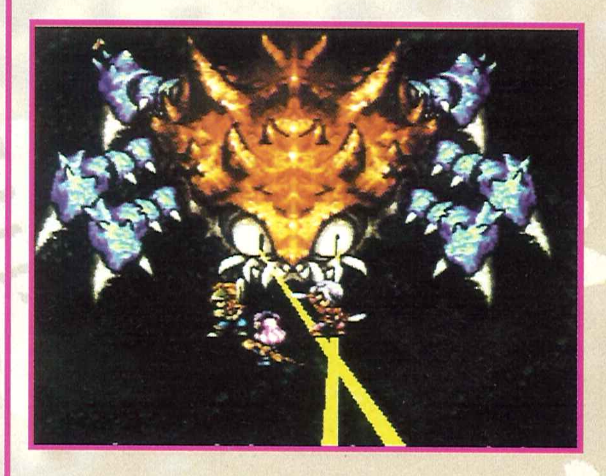
Estaba previsto que esta tarjeta, cuyo precio se especula que oscile entre las 30.000 y las 40.000 pesetas, saliera a la venta en Japón en el mes de mayo, aunque finalmente el lanzamiento se ha retrasado. Lo que sí os podemos adelantar es que, previsiblemente, en nuestro país estará disponible a partir del mes de octubre.




THE FLINTSTONES
AYUDA A PEDRO PICAPIEDRA A RESCATAR A SU FAMILIA Y AMIGOS EN UNA APASIONANTE AVENTURA EN LA EDAD DE PIEDRA.
ROCK WALLS
Distribuido por: ArcadiA software, s.a.
SUPER NINTENDO
SEGA MEGA DRIVE
ocean

En Japón, los dominadores del mercado de juegos de rol son Square y ENIX. Cada vez que una de ellas anuncia un nuevo juego, la otra hace lo propio varias semanas después. La prueba la tenemos este mismo mes. Mientras ENIX, tras su penúltimo lanzamiento «Dragon Quest 6», presentó su próxima oferta para el mes de julio, «Mystic Ark», Square informaba de su nuevo programa, «Seiken Densetsu 3». Un juego que, si tiene buena acogida en el país del sol naciente, aparecerá en Europa con el nombre de «Secret of Mana 2».

Una historia para tres





La historia de **«Secret of Mana 2»** continúa la trama de la primera parte, así que refresquemos un poco la memoria. El objetivo del jugador era **reunir 8 piedras de Mana** que se encontraban ocultas en un misterioso mundo. Ahora la historia se desarrolla en el mismo mundo, pero **con una escala ampliada tres o cuatro veces.** Y como en aquella ocasión, toda la aventura ha sido diseñada por **Hiroo Isono y la compañía World Map.**

La trama está basada en una "historia triangular", más exactamente en el signo 3. El equipo que está a disposición del jugador se forma del siguiente modo: al iniciarse la acción el jugador debe elegir **tres héroes de entre seis posibles**, además de una serie de personajes complementarios que le ayuden a superar toda clase de obstáculos. Estos protagonistas no cambiarán durante todo la aventura, y, por cierto, han sido ilustrados por **Noboteru Yuuki.**

Cada personaje tiene la capacidad de **participar en la lucha individualmente** y posee su propio marcador de resistencia que aparece en pantalla. Además, **el jugador puede dirigir con precisión a los tres personajes** (recordad que en la anterior entrega la



Si hay un género que nunca decaerá en el País del Sol Naciente, ése es el de los juegos de rol y aventuras. Tras el éxito de la primera parte, ahora nos llega «Secret of Mana 2».



El apartado gráfico, por lo que hemos podido ver en las imágenes enviadas por nuestro corresponsal en Japón, será otra vez uno de los mejores aspectos que ofrecerá el programa.

















Consola: Super Nintendo

Compañía: Square

Megas: 16

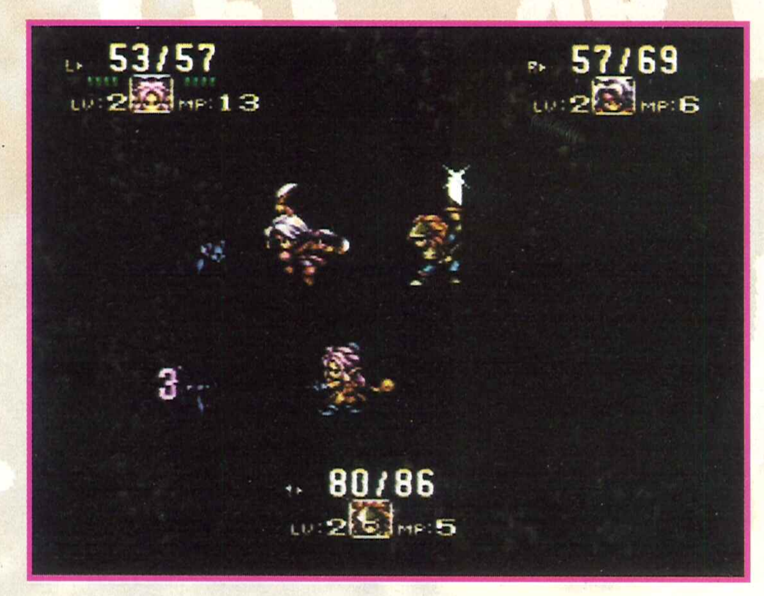
Antecedentes: «Seiken Densetsu», que no apareció en nuestro país, y «Secret of Mana», éste con una exitosa presencia en las tiendas especializadas de España.

computadora se encargaba de este trabajo). **Los jefes de cada zona han sido también especialmente cuidados** en su diseño, y su dificultad hará que los tres personajes deban utilizar sus mejores cualidades y técnicas especiales para alzarse con la victoria a la hora de enfrentarse a ellos.

Pero la mayor innovación que ofrece el programa es el denominado **"nuevo movimiento de batalla",** un sistema que ha sido utilizado en «Secret of Mana 2», pero que ya está siendo mejorado para utilizar en próximos programas. Según Square, **este nuevo movimiento será en el futuro más fácil de usar y dará mayor rapidez a las acciones.**

Por lo demás, el indicador de salud de cada personaje es igual al de la primera parte, reflejado en un número de puntos que aparecen cerca de su cabeza, y el sistema **"mandato del anillo"** (equipamiento, nivel, localización...) que tuvo tanto éxito en **«Seiken Densetsu 2»**, va a ser empleado de nuevo, aunque con una mayor velocidad de acceso.

En lo referente al aspecto gráfico, lo más reseñable es que durante el juego **los fondos van cambiando según el momento del día en que se sitúe la acción**: mañana, tarde (con un agradable fondo naranja) y noche. Todos estos backgrounds ofrecen una **extraordinaria calidad y belleza**, de tal modo que el jugador va a disfrutar de momentos preciosos a lo largo de la aventura.



Uno de los aspectos más novedosos que incluye «Secret of Mana 2» es el "nuevo movimiento de batalla", más fácil de usar y con mayor rapidez en las acciones.



Los mapeados que ya se hicieran famosos en la primera parte de lo que parece convertirse ya en una saga, vuelven a estar presentes en esta nueva aventura en pos de las ocho piedras.



«Secret of Mana 2» está planteado de una manera ciertamente original. La trama argumental está basada en tres personajes diferentes, pero complementarios. Un triangulo de diversión.

 Big in Japan

Mystic Ark

Viaje a un mundo diferente

La acción de este **JDR con apariencia de juego de aventuras** tiene lugar en siete originales mundos, en los cuales estaba dividida la Tierra antes de la aparición de la humanidad. En medio de estos parajes **hay una isla misteriosa sobre la que resalta un templo** que, según rumores, podría ser el palacio de los dioses. En el interior de este templo hay varios caminos (por supuesto escondidos) que conectan los siete mundos diferentes. Y la tarea que queda en manos del jugador consiste en viajar de uno a otro, para lo cual debe **resolver una serie de puzzles** (como veis, en el desarrollo se muestra cierto parecido **con «Seven Guest»**).

Este juego toma el nombre de **los siete arcos que se encuentran escondidos en los siete mundos**. Su objeto: si se pone el arco en el cuerpo de un personaje inanimado (unas figuras llamadas Figuire), éstos vuelven a la vida.



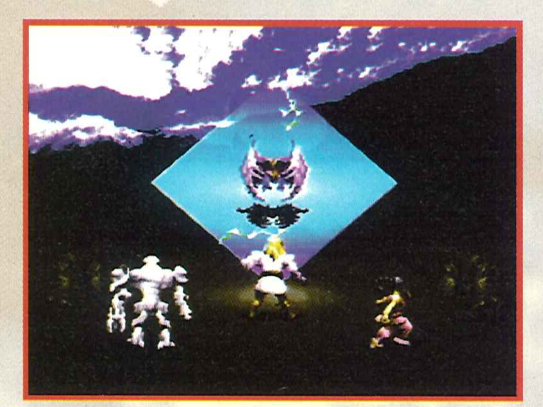
Este juego cuenta con unos personajes muy curiosos, los figuire. Estos seres son unas estatuas que pueden cobrar vida gracias a los arcos que iréis encontrando por el camino.



«Mystic Ark» no es un juego normal y corriente dentro de la tónica habitual de los JDR clásicos. En muchos de sus aspectos recuerda a un genuino programa de aventuras.

El jugador puede **elegir entre dos personajes, un chico y una chica,** al que puede dar el nombre que prefiera. En el transcurso de sus viajes, conocerá y luchará contra otros muchos personajes, como **Milene,** una bella mujer capaz de realizar magias muy útiles, **o Kamioo,** un ser medio humano medio demonio de temperamento brusco. Y todo ello, naturalmente, **entre puzzle y puzzle.**



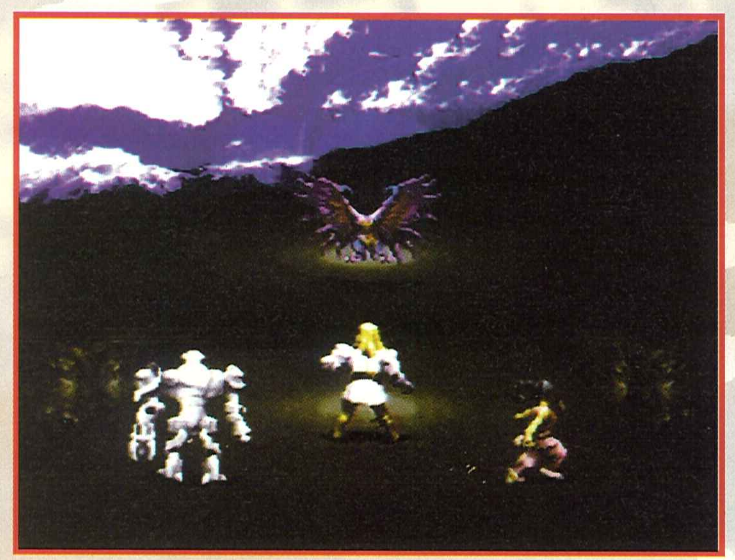


Consola: Super Nintendo

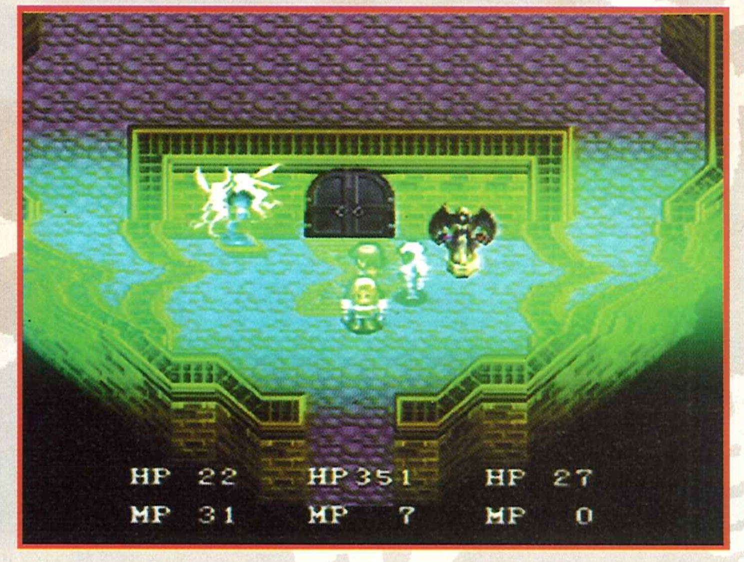
Compañía: ENIX

Megas: 16

Antecedentes: Podemos encontrar parecidos entre «Mystic Ark» y «Seven Guest» para PC por la utilización de puzzles. Y también con«Story of Thor», por la apariencia de aventura.

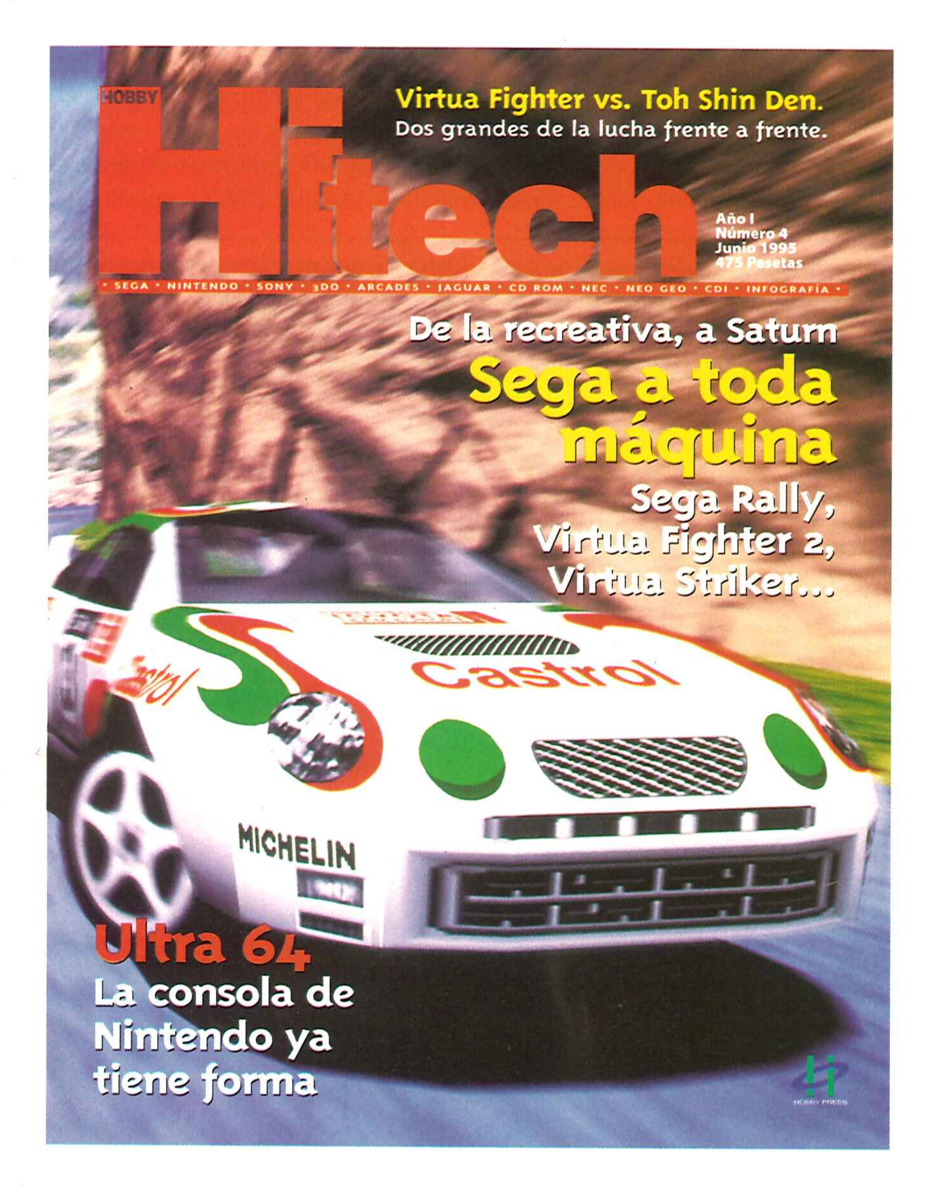


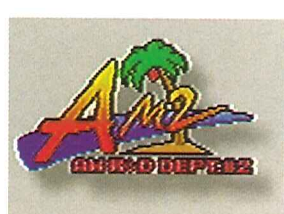
Cada uno de los siete mundos que habrá de recorrer el protagonista de esta trepidante aventura es un dechado de imaginación al servicio de la diversión.



Las puertas de entrada a estos siete mundos no son nada fáciles de encontrar. Para lograrlo, primero hay que realizar con éxito unos complicados puzzles.

Ven al límite.





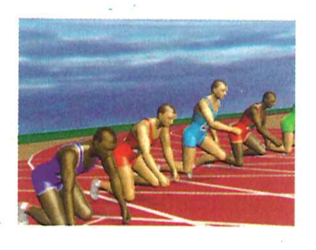
AM2:
El genio creador de Sega

Acompáñanos a los estudios de AM2 en Tokio y conoce los futuros títulos para Saturn: Virtua Fighter 2, Virtua Striker, Virtua Cop...

Comparativa: Virtua Fighters vs. Toh Shin Den.

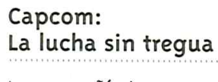
Te presentamos los dos juegos de lucha más representativos de SegaSaturn y Sony PlayStation frente a frente.



Feria E3: El futuro se hizo realidad en Los Angeles

Todas las grandes compañías apuestan por los nuevos formatos. Descubre la nueva generación de súper títulos que nos vienen.



Capcom:
La lucha sin tregua

La compañía japonesa continúa luchando por ser el líder en el mundo del software. ¡Alucina con sus nuevas versiones de Street Fighter!





La revista de la nueva generación

EL NUMERO 4 A LA VENTA EL DÍA 29 DE MAYO



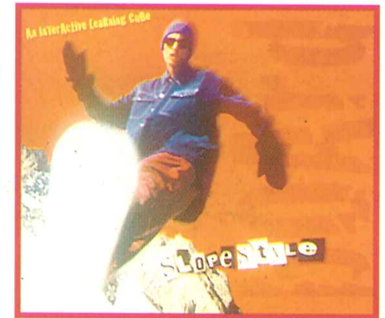
Películas Disney por encargo



Un sueño con visos de realidad. Al igual que en cualquier cuento de los que la **factoría Disney** nos ha hecho vivir en el celuloide, el sueño de poder ver una película de la gran productora norteamericana antes de su estreno en el cine va tomando cuerpo. Según ha declarado **Thomas Cooke,** vicepresidente ejecutivo de la compañía, en un futuro relativamente cercano una división de Disney se dedicará a **suministrar películas por encargo a los espectadores de todo el mundo,** es decir, unos **1.000 millones de personas.** Esto se traduciría en unos ingresos de **100.000 millones de dólares** para la productora norteamericana. Id pensando en la idea, aunque todavía queda un largo camino por recorrer...

AL FIN





Slopestyle

La letra con nieve entra. Ya sabemos que en España la modalidad de **"snowboarding"** cuenta cada día con más adeptos entre los esquiadores de todo el país. Si, además, éstos disponen de una flamante **consola 3DO,** podrán disfrutar de las clases más excitantes que jamás hayan podido imaginar, como ya lo están haciendo los aficionados al esquí yanquis.

Las **27 lecciones** de que se compone el cursillo **«Slopestyle»** presentan todo tipo de complementos, como **secuencias digitalizadas de vídeo** o una **banda sonora de lo más "heavy".** Y no creáis que vuestra nota dependerá sólo de que mantengáis el equilibrio sobre la tabla, sino que habréis de hacerlo a velocidades de vértigo para salir airosos del trance.

Absolute despliega sus tropas. Esta compañía americana ha movilizado todos sus recursos para presentar un simulador de tanques en toda regla **para Mega CD**. Por si no lo sabíais, **RDF significa Rapid Deploy Force (Fuerza de Despliegue Rápido)**, y a decir verdad el juego hace honor a ese nombre.

A través de **15 misiones** gozaréis de todas las ventajas que proporciona el **M1A2 Super Battletank** y se pondrán a prueba vuestras dotes estratégicas. Todo esto en un simulador destinado, según sus creadores, a ofrecer nuevas sensaciones en formatos de última generación.





RDF global conflict

Weaponlord



El maestro da grima. Da la sensación de que nunca va a acabarse la moda de los cartuchos de **lucha uno contra uno**. Al menos, mientras sigan saliendo cartuchos como el que ahora nos ocupa **para Mega Drive.** En él, a los tradicionales efectos y movimientos especiales que suelen adornar estos juegos se une un argumento de espadachines y unos personajes realmente imponentes, capaces de asustar al más pintado. Además, aquí **no se va a censurar ni una sola gota de sangre ni una sola pincelada de animación,** decorados incluidos.

En total tendréis a vuestra disposición **siete bárbaros guerreros,** cada uno con sus correspondientes habilidades. Y junto a ellos, un **repertorio de alardes tecnológicos** que os dejarán boquiabiertos mientras arreáis mandobles a diestro y siniestro, acompañados de unos efectos sonoros sencillamente sanguinarios.

El proyecto empezó a conocerse con el nombre de "Bulldog", y pocos lo tomaron en serio al principio. Sin embargo, The 3DO Company acaba de hacer oficial la realización del M2, una nueva tecnología 3DO con arquitectura de 64 bit y unas características técnicas que superarán a todos los sistemas domésticos conocidos. Varias compañías con un gran peso específico en el sector están trabajando en un sistema que a finales de año puede pasar a liderar la nueva generación del hardware.



M2 Un nuevo y revolucionario 3DO

No es la primera vez que hablamos de este proyecto en estas páginas. Hace unos meses ya os contamos lo que se traía entre manos **Trip Hawkins** y compañía. Por aquel entonces sólo se conocían unos pocos datos y alguna que otra declaración realmente sorprendente (**John Edelson,** Director de ventas de 3DO en Europa, afirmaba que su nuevo 3DO sería cinco veces más poderoso que PlayStation). Sin embargo, **The 3DO Company** ha aprovechado la reciente **feria de Los Angeles** para confirmar oficialmente la realización de lo que ellos están denominando **M2, una nueva tecnología que se supone una evolución de los conocidos FZ-1 y FZ-10,** con unas características técnicas realmente impresionantes, al menos sobre el papel, que superan claramente las posibilidades de todos los sistemas conocidos hasta el momento, incluidos los de la nueva generación.

No en vano, y para empezar, en 3DO se habla de una capacidad de **1.000.000 de polígonos planos ó 700.000 polígonos texturados por segundo,** unas cifras al nivel de algunas placas recreativas como el Model 2 de Sega.

El corazón de este M2 será un microprocesador que se está convirtiendo en el objeto de deseo de multitud de compañías. IBM ha diseñado una



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

TECNOLOGIA M2	VENTAJAS PARA LOS USUARIOS
Especificaciones: - • *10 coprocesadores Chips ASIC.-* • *528 MBytes /Bus Bandwidth.* • *Posibilidades gráficas:* *- 1 millón de polígonos planos por segundo.* *- 100 millones de pixels por segundo.* *- 700.000 polig. /seg, con texturas, sombras y diferentes efectos.*	• *Verdadera capacidad multimedia (vídeo, audio).* • *De 7 a 10 veces más rendimiento que los actuales sistemas de 32 bit.* • *Nivel de realismo en 3-D sin precedentes.* • *528 MBytes de Bus Bandwith (PS-X 132 / Ultra 500)* • *Movimiento de polígonos similar al de las estaciones de trabajo y placas recreativas.*
CPU: • *PowerPC 602.* • *66 MHz RISC.* • *Instrucciones/ capacidad de datos: 64 Kbits en total (32K/32K).* • *133 MFLOPS (millones de operaciones simples por segundo).*	• *Ventajas claras en el rendimiento y el bajo precio del microprocesador Power PC aplicado a los video juegos.* • *La gran capacidad de operaciones por segundo (MFLOPS) permite a los programadores trabajar con un gran margen, realizando juegos que requieran complicados cálculos matemáticos para su puesta en marcha.*
Memoria: • *48 Mbits (SDRAM, ROM).* • *64 bit bus.*	• *Al contrario que los actuales sistemas que utilizan determinados apartados de memoria para cada elemento (vídeo, audio, gráficos) esta tecnología permite que toda la memoria pueda ser utilizada para cualquier propósito en cualquier momento.*
Gráficos: • *Resolución: 640 x 480 y 320 x 240. 24 ó 16 bit color.* • *Full Motion Video: Incluido MPEG-1.*	• *La inclusión del Video CD en la arquitectura aumenta las posibilidades multimedia sin necesidad de adaptadores.*

versión especial del PowerPC 602 (el auténtico motor de la última generación de Macintosh) con una **capacidad de cálculo de 133 MFLOPS.** Además, en la máquina irán incorporados los llamados **ASIC (application specific integrated circuits), diseñados por Apple y Motorola,** que pueden manejar tanto señales de audio y vídeo como efectos gráficos. 3DO también ha asegurado que el M2 contará con nada menos que **10 coprocesadores con diferentes funciones,** que puedan liberar al procesador central de pesadas cargas operativas.

Y es que una de las bazas con las que cuenta este proyecto es la participación directa o indirecta de diversas compañías de gran importancia en el sector. A las mencionadas **IBM, Apple y Motorola,** hay que añadir nombres tan importantes como **Matsushita,** que está trabajando en estrecha colaboración con 3DO, **Goldstar, Panasonic, Electronic Arts, Interplay, Spectrum Holobyte,** e incluso se rumorea que **Phillips** está interesada en participar en el proyecto. Desde luego, tal reunión de gigantes de la electrónica es toda una garantía.

Esta imagen pertenece a una de las demostraciones que The 3DO Company ha realizado con la tecnología M2. Se trata de una especie de juego de lucha, pero con una calidad gráfica increíble. 3DO promete superar todo lo visto.

Dentro de la arquitectura de 64 bit que tendrá M2, se incluirán posibilidades tan interesantes como el **Video Digital sin necesidad de adaptador MPEG-1.** La tecnología de descompresión de vídeo irá incluida en los propios circuitos de la máquina, ofreciendo una **calidad digital VHS**. El objetivo de 3DO es ofrecer una



Ésta podría ser una explicación gráfica de la evolución que está llevando el sistema 3DO. En el 93 surgió el FZ-1 de Panasonic. Tras las diferentes versiones de Goldstar y Sanyo, acaba de lanzarse el FZ-10, una versión actualizada de la máquina original. Por fin, para finales de año se espera que llegue la tecnología M2, un concepto revolucionario que pretende superar a todos los sistemas domésticos conocidos.

EFECTOS GRÁFICOS COMO PARA UNA PELÍCULA DE CIENCIA FICCIÓN

Las posibilidades gráficas que ofrecerá esta tecnología son impresionantes. Los **efectos visuales de M2** son de tal magnitud que requieren ser tratados aparte. No perdáis detalle:

-Gouraud Shading y Lighting: La tecnología M2 permite a los programadores aplicar un significativo número de **efectos de luces sobre un objeto o una escena.** Las fuentes de luz pueden después ser reflejadas de forma realista sobre la base de los objetos, y en aquellos lugares a los que se supone que debe alcanzar la luz. Los efectos de Gouraud Shading consisten en **aplicar los colores y las sombras apropiadas en cada situación.** El resultado: unas imágenes de un realismo impecable.

-Texture Mapping: Los mapeados de texturas consisten en la **aplicación de texturas gráficas sobre los polígonos planos que forman los objetos**, con el fin de ofrecer una apariencia más realista. La tecnología M2 posibilita la renderización de polígonos a más de 100 millones de pixels por segundo.

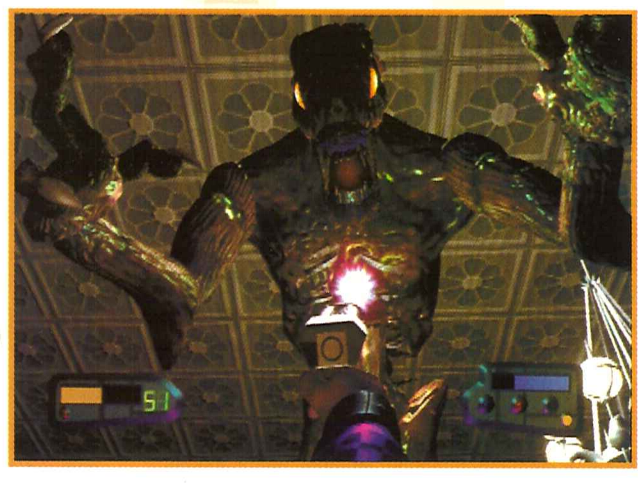
- Filtering: Este proceso se utiliza para **dar una suavidad más natural a las imágenes,** sopesando y tratando los pixels que forman los bordes de los objetos. Este efecto puede crear imágenes más realistas, aunque se usen geometrías simples

- Mip Mapping: Con este efecto se pueden **tratar las texturas de un objeto según la distancia a la que se encuentren de la pantalla**, tratándolas con más cuidado si están cerca o simulando que es la misma textura cuando se encuentra a mayor distancia, con el correspondiente ahorro de memoria.

- Z- Buffer: Ésta es una de las opciones más consideradas por los expertos en la tecnología M2. Consiste en un tratamiento tridimensional de las imágenes sin precedentes, de modo que **el sistema sabe en cada momento qué perspectiva tiene el jugador y por tanto actúa en consecuencia.** Por ejemplo, si en pantalla hay un coche delante de un árbol, el sistema rápidamente determina qué parte del árbol no es necesario renderizar al estar tapada por el coche. Este sistema es usado normalmente por las estaciones de trabajo y el hardware de la recreativas.

- Transparencias: La tecnología M2 estará equipada con los famosos **Alpha Channel**, de los que ya hemos hablado en alguna ocasión, y que permiten a los programadores **controlar el nivel de transparencia pixel a pixel en tiempo real.**

- Por último, la inclusión del **vídeo descompresor MPEG-1** no sólo posibilita que se pueda disfrutar de este tipo de imágenes para ver películas, sino que los programadores pueden aplicar estas imágenes de vídeo a cualquier objeto como si fuera una textura más. En otras palabras, **utilizar efectos de vídeo sobre cualquier tipo de imagen.**



Otra demostración de la tecnología M2. La capacidad en el movimiento de polígonos unida al repertorio de efectos visuales ofrecen posibilidades infinitas.

máquina con posibilidades impresionantes, **sin necesidad de utilizar adaptadores o periféricos para aumentar su capacidad.**

Trip Hawkins anunció que la realización y el lanzamiento del M2 se dividirá en 3 fases:

-desvelar la base tecnológica, fase en la cual nos encontramos.

-anunciar la configuración del producto, participantes de hardware y software y primeros títulos.

-confirmar los detalles específicos de lanzamiento, precio, distribución y detalles de marketing.

Por supuesto, los actuales usuarios de 3DO deben seguir sin preocuparse. La idea de The 3DO Company es ofrecer en primer lugar **un sistema actualizador para sus máquinas de 32 bit (FZ-1 y FZ 10, y las versiones de Goldstar y Sanyo)** que permita alcanzar esta tecnología, para posteriormente **lanzar las unidades independientes.** Se espera que este adaptador esté disponible **en diciembre de este año a un precio de 200 $ (unas 27.000 pts),** mientras que los soportes independientes **pueden llegar durante el 96.**

Ecos de la cuarta dimensión

*Bienvenidos una vez más a este noticiario cibernético-comprensivo de la galaxia del videojuego. ¡Vaya frasecita que me ha salido! Bueno, pues al grano, que el tiempo apremia y el espacio escasea, por lo que rápidamente os voy a poner en antecedentes de lo que puede constituir la fiebre del año que viene: **un extraño juegecito llamado «Locus»**, que ostenta una impecable tarjeta de presentación y viene de la mano de una nueva estrella de nuestro firmamento, una compañía llamada **Zombie.** Esta firma norteamericana quiere entrar por la puerta grande de **PlayStation y Saturn**, y deposita gran parte de sus esperanzas en dicho título.*

*La que no parece tener mucha suerte, o tal vez mucho tino, es **Gametek,** que después de convertir **su desventurado programa de lucha «Brutal»** a casi todos los formatos imaginables con más pena que gloria, va y desmiente, para despecho de los mosqueados usuarios de **Mega Drive 32X,** la aparición de este juego en el accesorio de Sega. Por el contrario, dicen que «Brutal» dará el salto, y esperemos que sea su espaldarazo definitivo, **a los 32 bits de Saturn, con el nuevo título de «Brutal 2000».** ¿Será por lo de la fecha de lanzamiento?...*

*Por otra parte, debemos dar nuestra más ferviente enhorabuena a dos compañías en ascenso: **Activision y Sanctuary Woods,** por su decidida **apuesta por PlayStation y Saturn,** a las que pronto van a agraciar con programas de calidad. Concretamente, la segunda firma ya ha anunciado la inminente aparición de una interesante aventura titulada **«The Journeyman Project Director's Cut»** en ambas consolas.*

*Y ya que hace un par de meses (o algo así) nos hacíamos eco de los **atractivos proyectos de SCI (Sales Curve Interactive)** para los nuevos formatos, tenemos que mencionar un nuevo juego en fase de elaboración a cargo de esa misma firma británica, y que responde al **simple pero contundente título de «XS».** Este programa aparecerá **a finales de año en PlayStation y a principios del que viene en Saturn y 3DO.** ¡Tranquilos, que son sólo unos mesecitos!*

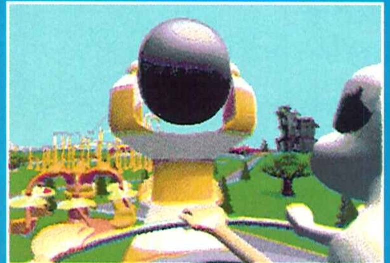
*Por último, no quería finalizar mi columna sin rectificar una lamentable errata publicada el mes anterior en estas mismas líneas. El juego de estrategia bélica que **Mindscape** va a lanzar (Dios sabe cuándo) **en 3DO se llama «Panzer General»** (un título ya familiar para los usuarios de ordenadores PC) **y no «Panzer Dragoon»,** que es el título de esa joya de la programación con que recientemente nos obsequió Saturn. Mil perdones.*

Por JC Kid.









¿Quieres darte una vuelta por el parque?

Disponible en SEGA MEGADRIVE Y 3DO/ESTRATEGIA

Venga, te lo pasarás estupendamente. Theme Park, el gran éxito del año pasado, ya está disponible para la MegaDrive, y es tan bueno como siempre. Compite con otros 19 genios de la estrategia en laconstrucción del mejor parque de atracciones del mundo, y consigue de paso un buen montón de dinero.

¡TRAGA SALIVA...!, cuando tus clientes desafíen a la gravedad en 30 estremecedoras atracciones, incluyendo 9 totalmente nuevas y la opción de diseñar 4 por ti mismo.

¡CACAREA...!, mientras ves cómo gastan inmensas sumas de dinero en tus 16 tipos de tiendas y restaurantes. ¡DIVIÉRTETE...!, cuando enfermen violentamente mientras intentan comerse un perrito caliente en el giro de 360º de la montaña rusa. Contrata a varias personas, ponles disfraces absurdos y luego despídelas sólo para darte ese gusto.

Oye, este mundo de las ferias es divertidísimo. ¿Por qué no vienes a darte una vueltecita?

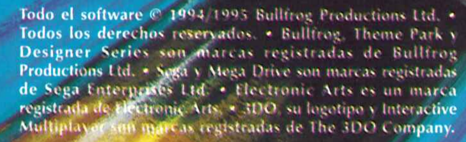






3DO

MEGA DRIVE



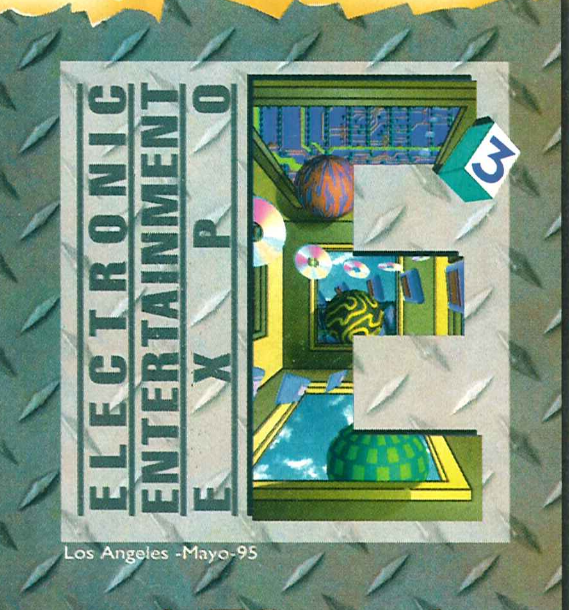
SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO







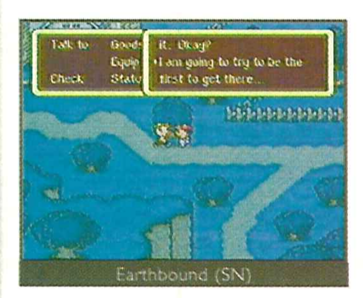




Los Angeles -Mayo-95

y al E3er día resucitó

Del 11 al 13 de mayo, el Convention Center de Los Angeles sirvió de escenario al que puede ser el punto de partida de una nueva era de los videojuegos. Coincidiendo con el fastuoso lanzamiento oficial de Saturn en Estados Unidos, el E3 se vistió de gala para dar la bienvenida a los nuevos tiempos. Tiempos marcados por el dominio de los 32 bits, la subsistencia de grandes programas en 16 bits y la práctica desaparición de los 8 bits. Para que os hagáis una idea de la excelente impresión que nos causó este espectáculo al más puro estilo yanqui, hemos elaborado un suculento adelanto del gran reportaje que publicaremos el próximo número.


Earthbound (SN)

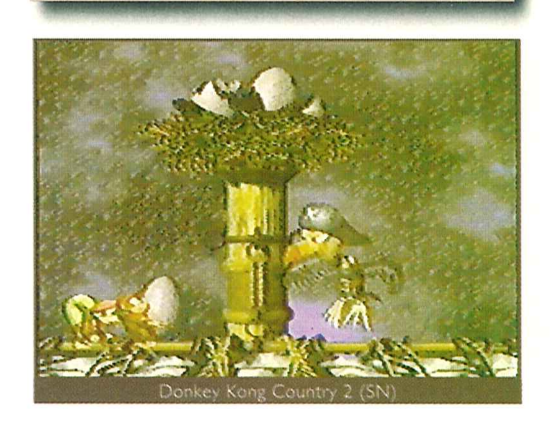

Missil Command (GB)


Killer Instinct (SN)

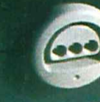
nintendo descubre sus cartas

Con una estrategia cuidadosamente planificada, Nintendo nos ha ido manteniendo en vilo en lo que se refiere al lanzamiento de aquella misteriosa máquina que se empezó llamando **Project Reality** y acabó envuelta en la más absoluta de las incertidumbres **bajo su definitivo nombre de Ultra 64.** Ahora, en un momento crucial para el futuro del videojuego, Hobby Consolas ha tenido acceso a ella, y os presenta en rigurosa exclusiva **la primera foto de la que será la tarjeta de presentación de Nintendo en la galaxia de la nueva generación de consolas.** Y como podéis observar, la máquina tiene un aspecto futurista y cibernético muy al gusto del consumidor.

Pero no se detiene ahí la cosa. Para entretener la espera, Nintendo nos tiene reservadas algunas magníficas sorpresas para el Cerebro de la Bestia. Tomad buena nota: **«Killer Instinct», «Donkey Kong Country 2» y «Earthbound» pasarán a engrosar el cuadro de honor de Super Nintendo.** «Killer Instinct» presenta unos soberbios gráficos impensables en una 16 bits, «Donkey 2» estará protagonizado por Diddy Kong en su emocionante búsqueda de Donkey, mientras que «Earthbound» es un RPG hecho al gusto de los roleros.


Donkey Kong Country 2 (SN)

Y tampoco se ha olvidado Nintendo de su portátil, con proyectos como **«Killer Instinct» o «Street Fighter II».** Todos ellos con el suficiente gancho como para garantizar **una buena temporada de supervivencia a la Game Boy.**







Esta imagen con la que contamos en exclusiva muestra el aspecto impresionante de Ultra 64. Entre lo más reseñable del futurista diseño de la máquina, destacan la entrada para cuatro pads y el color, hasta ahora inédito entre las consolas Nintendo.

en buena compañía

Naturalmente, la feria habría quedado deslucida de no haber sido por la brillante contribución de compañías tan pujantes como **Acclaim, Crystal Dynamics, Disney, Electronic Arts, Virgin, Williams o Capcom entre otras.** En el capítulo negativo debemos registrar la **pobre participación de SNK** (con títulos ya conocidos) **o Konami** (con un stand poco atractivo, pese a la calidad de algunas de sus novedades). Claro que peor lo tienen compañías como N.E.C., casi desaparecidas del panorama del videojuego, **pese al anuncio del lanzamiento de su N.E.C. FX.**

En general, todas las firmas expositoras hicieron un loable esfuerzo por **presentar sus productos de la forma más espectacular posible.** He aquí unos ejemplos. **Acclaim** proyectó un vídeo musical intercalando secuencias de algunos de sus juegos más atractivos. **Virgin** tenía un stand decorado al estilo vanguardista, con todo el mobiliario forrado de papel. **Disney** ofreció un decorado de cartón piedra, que representaba un bosque encantado que parecía sacado de una de sus famosas producciones. **Electronic Arts** montó un imponente escenario con localidades para el público, en el que se proyectaban secuencias de sus próximos lanzamientos. **Williams** hizo las delicias del personal, con un espectáculo en el que podíamos ver a los actores de «Mortal Kombat 3» simular un combate ante nuestros atónitos ojos. Y además, algunas de ellas **organizaron fiestas paralelas para los profesionales del sector.**

El esfuerzo de las compañías presentes por mostrar sus productos de la manera más espectacular posible queda patente en estas imágenes.



No, no es una imagen de la película de "El cortador de césped", sino una elocuente muestra del X-O-Tron VR, un curioso aparato de realidad virtual que se exponía en el stand de The 3DO Company y que despertó auténticas pasiones entre los visitantes de la feria.

Con este anuncio Sega inició su campaña promocional de SegaSaturn en Estados Unidos a un precio de 399$. La inesperada puesta a la venta de la consola pilló desprevenida a su más directa rival, Sony

bienvenidos a la nueva generación

Pese a todo lo que hemos contado, Ultra 64 no fue, ni mucho menos, la protagonista de la primera edición del E3. Y es que **Nintendo aún no ha querido presentarla oficialmente a la prensa y al gran público.** En cambio, otras empresas como Sega ya no tienen nada que ocultar. La multinacional japonesa ocupó todo el centro del pabellón Sur, mientras que Nintendo se reservó media ala del pabellón Oeste, evitando la confrontación directa con su máximo rival. Por lo que respecta a **Sega**, digamos que su impresionante stand nos hizo disfrutar de las excelencias de sus últimas producciones en un atractivo marco futurista. Allí estaban **Saturn, MD 32X** y un área reservada para **esa curiosa consola educativa llamada Pico.** Además, Sega aprovechó la celebración del E3 para **lanzar oficialmente al mercado USA la Saturn,** aunque sea de forma limitada (unas 30.000 unidades en la primera remesa), asestando un golpe bastante duro a las aspiraciones de Sony con su PlayStation. Junto con la consola se venden inicialmente **«Virtua Fighter» y un disco de "Choice Cuts"** que contiene fragmentos de veinte títulos para Saturn.

Por su parte, Sony dividió su irresistible oferta en nada menos que tres stands: **Sony Computer Entertainment**, **Sony Imagesoft y Sony Music Entertainment.** En el primero de ellos, la firma japonesa nos deleitó con **los juegos más impactantes para PlayStation,** por lo que allí se agolparon multitud de jugadores dispuestos a disfrutar de programas hasta hace poco impensables en una consola doméstica.

Tampoco sería justo menospreciar la amplia y atractiva gama de productos que adornaban un stand algo caótico pero digno de una detenida visita: el de **The 3DO Company.** Junto a una reproducción del célebre aparato de realidad virtual de la película "El cortador de césped", pudimos observar imágenes de algunos de los proyectos más interesantes que nos aguardan en los próximos meses, como **«BladeForce»**, **«Killing Time» y «Zhadnost: The People's Party»**. Estos tres títulos de **Studio 3DO** se unen a una avalancha de proyectos para la más veterana de las consolas de la última generación.

Philips también nos quiso ponderar las excelencias de **su CD-i, una máquina cada vez más perfecta a la hora de reproducir películas.** En esa faceta la compañía holandesa sigue superándose día a día, pese a las múltiples presiones que recibe para convertir su aparato en una "simple" consola de juegos.

En cuanto a **Atari**, digamos que la mayor atracción de su stand la constituía **su casco de realidad virtual,** cuya salida al mercado está prevista para el año que viene. Estratégicamente colocado en lo alto de una tarima, este aparato congregó a una multitud de curiosos deseosos de conocer las insólitas sensaciones de la nueva tecnología. Junto a ello, recibimos la grata noticia del **próximo lanzamiento en Estados Unidos** (un poco más tarde en España) **de la unidad CD Rom para Jaguar,** para la que otras compañías ya proyectan algunos interesantes títulos.

Otro de los bombazos del E3 lo protagonizó Atari al presentar oficialmente el casco de Realidad Virtual para Jaguar. El esperado aparatito levantó un gran revuelo entre el público asistente, convirtiéndose en la gran atracción del stand.

y, por supuesto, muchos juegos


Spot Goes to Hollywood (PS-X, Saturn, MD 32X, SN, MD)



tantos, que sería francamente difícil destacar alguno en particular. A riesgo de resultar algo injustos y desmemoriados, nos atreveríamos a escoger «**Batman Forever**» para casi todos los formatos habidos y por haber, o los impresionantes decorados de «**Congo**» (Mega Drive y Super Nes) que nos dejaron con la boca abierta. Tampoco debemos dejar de lado las soberbias conversiones de EA Sports, con «**NHL '96**» y «**FIFA Soccer 96**» a la cabeza, para las nuevas consolas. Y no tenemos calificativos para describir la impresión que nos causaron las primeras imágenes de «**Pinocchio**» (Mega Drive, Mega 32X y Super Nintendo); «**Pocahontas**» (Mega Drive y Super Nintendo) y «**Gargoyles**» (Mega Drive y Super Nintendo).

Mucho ojito a los próximos títulos de Crystal Dynamics, como «**Gex**» (3DO) o «**Solar Eclypse**» para la misma consola. Muy, pero que muy interesante se presenta «**Lemmings 3D**» para PlayStation, u otros títulos como «**Mortal Kombat 3**» y «**Doom**» para el Cerebro de la Bestia. En fin, tantas y tantas maravillas que nos resulta imposible resumirlas en unas pocas líneas. El mes que viene nos detendremos en todas ellas.


Pinocho (MD, SN, MD 32X)



Héroes en lucha El género QUE NUNCA MUERE

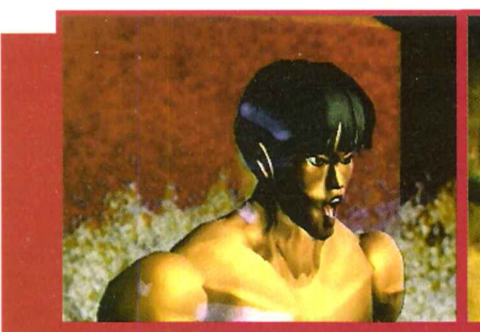


Hasta que alguien demuestre lo contrario, la lucha sigue siendo el género preferido por la mayor parte de los usuarios. Aquí os traigo nuevos ejemplos de primera calidad: «Tekken» para PlayStation, el regreso del mítico «Street Fighter» en varias versiones y para diferentes consolas, «Primal Rage» directamente de la recreativa y, la sorpresa del año, la fulgurante e inesperada aparición de «Killer Instinct» en Super Nintendo. Un reparto de lujo.

A muchos os parecerá extraño que os esté hablando de la versión doméstica de un juego, sólo dos meses después de que os informara de su salida a los salones recreativos. Pero no, no me he equivocado, **Namco** ha decidido **lanzar al mercado ambas versiones casi simultáneamente**, en un revolucionario alarde de visión comercial.

Como ya sabréis los que vierais aquel reportaje, o quienes hayáis disfrutado ya de la recreativa, **«Tekken» es un juego de lucha "uno contra uno"** con todos los elementos clásicos de este género. En él, Namco ha optado por la técnica de los últimos y más revolucionarios juegos de lucha: polígonos y texturas. En otras palabras, **es un juego de lucha poligonal al estilo «Virtua Fighter» o «Toh Shin Den»**. Al igual que sucedió con estos dos títulos, el aspecto que presentan los luchadores de «Tekken» es diferente al de sus rivales. Y es que Namco ha intentado **dar personalidad a los personajes** ocultando al máximo su origen poligonal, y aunque el resultado parece algo extraño, es efectivo.

Los polígonos vuelven a demostrar que resultan imprescindibles para lograr un







Como viene siendo habitual en muchos juegos para PlayStation, «Tekken» también nos obsequia con una espectacular "intro" repleta de formas renderizadas y un movimiento sensacional. Éstas son tres instantáneas de dicha secuencia.







movimiento suave e hiper-realista, al menos hasta que alguien invente otra cosa. En «Tekken» los luchadores se mueven con soltura, a pesar de que tanto los escenarios como los propios personajes están repletos de texturas, completando unas imágenes muy vistosas y llamativas.

Eso sí, en este caso Namco no ha seguido los pasos de Takara en cuanto al concepto de tridimensionalidad que vimos en «Toh Shin Den». Esta vez **los luchadores se encuentran siempre en un mismo plano** y sus desplazamientos son hacia adelante o hacia atrás, es decir, como en «Virtua Fighter» o cualquier otro juego de lucha anterior. Hay efecto 3-D, pero conseguido **gracias al diseño de los escenarios y a las propias formas poligonales.** Bueno, hay que hacer una salvedad, y es que algunos movimientos sí posibilitan que veamos espectaculares cambios de plano, cuando uno de los luchadores agarra y voltea a su contrincante en una llave de lucha libre. También podemos disfrutar de diferentes perspectivas en las repeticiones de los últimos segundos de cada combate.

Pero el verdadero elemento de distinción de «Tekken» con respecto a sus "rivales" es la particular forma de controlar a los luchadores. Al igual que en la versión arcade, **cada extremidad del personaje corresponde a un botón**, para dar la impresión de que el jugador domina con más claridad los movimientos del luchador. Es una interesante innovación que aporta un nuevo enfoque al tradicional control de los personajes en los juegos de lucha. Por otro lado, estamos ante un juego que **huye de los golpes místicos, magias e historias parecidas,** centrándose en la lucha cuerpo a cuerpo y completando un simulador de lucha en toda regla. Bien por Namco.

Añadid a todo esto que **los combates son equilibrados, que requieren cierta estrategia y que no existen las rutinas,** y comprenderéis por qué éste es un gran juego de lucha al más alto nivel.





Tekken
PlayStation
Namco



Éste es el plantel de luchadores que presenta «Tekken». A estos ocho luchadores se unen los jefes finales.



«Tekken» dispone de dos vistas más, aparte de la normal, que son diferentes angulaciones de la misma perspectiva.





La espectacular repetición del K.O.

Tampoco es original, pero no por ello deja de ser menos espectacular. En «Tekken» se repiten los últimos segundos de cada combate, mediante diferentes perspectivas y distintos planos. Un repertorio de imágenes de lujo que os puede ayudar a comprender por qué vuestro rival os ha tumbado.

GAME MASTERS
por M.A.D.

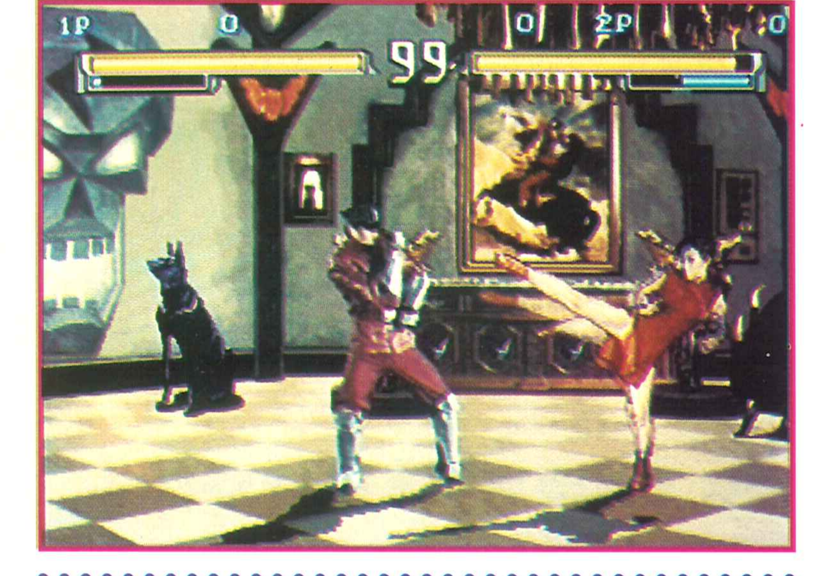
El rumor se ha convertido en realidad. Durante los últimos meses se venía especulando con la realización de una nueva versión de «Street Fighter» con los personajes digitalizados de la película. Lo que no se podía prever era que este programa fuera a parar a una consola de la nueva generación en vez de a una máquina recreativa. Sin embargo así ha sido, y este revolucionario **«Street Fighter II: The Movie» aterrizará en los circuitos de SegaSaturn**, probablemente **después del verano**.

Efectivamente, los personajes de este nuevo «Street Fighter» ya no tendrán el aspecto archiconocido de los Ryu, Honda, Bison, Chun Li, etc, sino que sus rostros serán **los de Van Damme, Raul Julia, Kilye Minogue** y el resto de los protagonistas del film que recientemente se ha estrenado en nuestro país. De esta manera, **Capcom** ha dejado de lado por fin su tradicional estética de sprites predibujados, que ellos mismos llevaron casi a la perfección, para optar por otra técnica mucho más acorde con los tiempos que corren, la digitalización.

Todos los personajes, escenarios y el resto de **los elementos que aparecen en pantalla están digitalizados del film,** usando las últimas aplicaciones en esta materia. Sin embargo, Capcom promete que el resultado final del juego será muy superior a anteriores producciones que han utilizado esta misma técnica, en parte gracias al **trabajo de programación de los expertos de la compañía**, y en parte por **las posibilidades gráficas que ofrece un máquina como SegaSaturn,** con una paleta de miles de colores y un procesador gráfico de una capacidad envidiable. En definitiva, lo que Capcom pretende es que el hecho de utilizar luchadores digitalizados **no impida disfrutar de unas animaciones suaves y enlazadas,** algo que hasta el momento no hemos podido ver en un programa de este estilo.

Para llevar a cabo esta idea, Capcom ha contado con la colaboración de una compañía llamada **Duck Corporation** y su programa de software **TrueMotion System**. Este invento permite aprovechar al máximo las posibilidades gráficas con un ahorro de espacio considerable. Así, se pueden utilizar **miles de colores, 16 bit, pantalla completa y movimiento real** sin que el procesador se encuentre saturado y pueda utilizar otro tipo de funciones al mismo tiempo. Esta virguería gráfica es posible gracias a una complicada e innovadora **técnica de compresión de imágenes de vídeo.**

Con «Street Fighter II: The Movie» Capcom no ha querido dejar ningún cabo suelto, y está dispuesta a utilizar todos los medios que estén a su alcance para **crear un programa revolucionario.** Veremos si lo consigue.



Street Fighter II: the movie
Saturn
Capcom



El habitual aspecto de los luchadores de «SF II», de sobra conocido por todos, ha pasado a mejor vida. Ahora los rostros corresponden a Van Damme, Raul Julia y el resto de los protagonistas de la película.







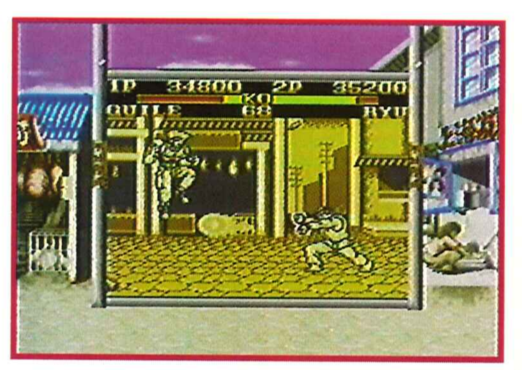
Street Fighter II
Game Boy Nintendo

Está claro que lo último que hay que perder es la esperanza. Y es que para sorpresa de todos, incluido yo mismo, **«Street Fighter II» ha llegado a Game Boy** en un cartucho de **4 megas** impecables.

El juego muestra unos sprites de gran tamaño y conserva todos los personajes, escenarios y movimientos de la primera versión arcade, aderezado todo ello con una brillante nitidez gráfica.

Como no podía ser de otro modo, podrán participar **dos jugadores simultáneos, incluso si se utiliza el Super Game Boy,** cosa hasta ahora imposible. Este adaptador añadirá, además, **marcos a todo color** que recrean los escenarios originales de cada personaje.

En USA podrán disfrutar de este clásico portátil **en agosto.**






Nintendo ha sorprendido a propios y extraños con esta versión portátil del clásico de Capcom. Las características, personajes y movimientos especiales se mantienen con una calidad gráfica más sorprendente aún que la propia conversión.

Street Fighter Legends
Saturn - PlayStation
Capcom




Nuestros viejos amigos se verán ahora rejuvenecidos gracias al pincel digital.



Cuando parecía que Capcom ya había explotado hasta la saciedad su conocida saga, de repente se anuncian nuevos títulos. Curiosamente ahora ha decidido retroceder en el tiempo, y para **«Street Fighter Legends»** nuestros viejos conocidos **presentarán un muy rejuvenecido aspecto.**

Situándolos temporalmente entre «SF» y «SFII», Capcom se ha permitido la licencia de **incluir personajes procedentes de «Final Fight»: Guy y Soddom** también estarán aquí. Además de los ya conocidos, veremos a **Nash** -un viejo amigo de Guile- **y Rose**, una nueva chica para el torneo. Ni siquiera **Akuma** quedará fuera de este título, que se presentará **únicamente para PlayStation y Saturn.**



Ryu, Chun Li, Bison... todos estarán en este nuevo e interesante compacto de Capcom para las nuevas máquinas..

Street Fighter
The animated movie Game
Saturn-3DO-PlayStation
Capcom

Y ya puestos a cambiar la imagen de tan exitosa saga, qué mejor manera de hacerlo que **convertir el clásico arcade de lucha en una recreación de la serie de dibujos** animados que trae de cabeza a los nipones. El extraño sistema de juego **nos pone en el rol de un cyborg** que observa combates como en plan película, con el objetivo de aprender y reproducir las tácticas de combate de los luchadores. Luego tendrá que **demostrar lo que ha aprendido** y convertirse así en el más peligroso luchador de la historia.



Además de contener escenas extraídas de la serie animada, este compacto permitirá disfrutar de una opción para dos jugadores al estilo tradicional.








El juego nos ha sorprendido por su mera existencia, pero al apreciar que los movimientos eran más fluidos y suaves que en el arcade, nos hemos terminado de fascinar.









Killer Instinct

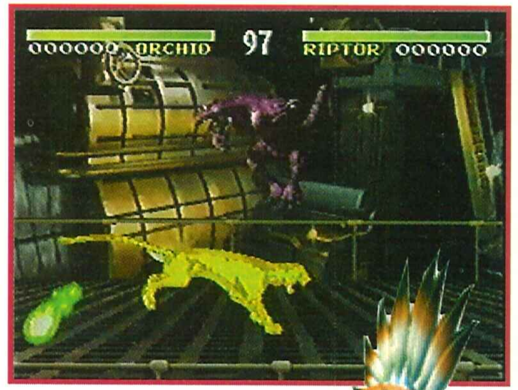
Super Nintendo

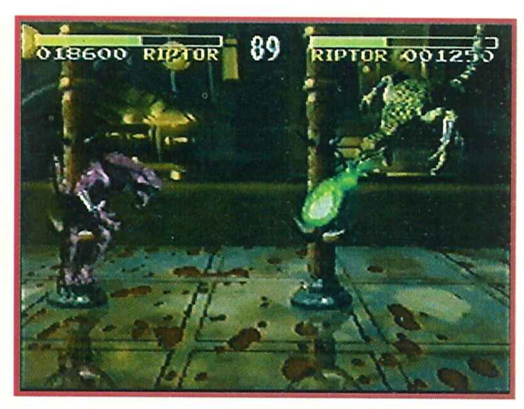
Rare

Por muy extraño que pueda parecer, las imágenes que tenéis ante vuestros, espero, atónitos ojos no pertenecen ni al arcade ni a Ultra 64. Es **«Killer Instinct»**, sí, pero son propiedad única y exclusiva **de Super Nintendo**. Eso sí, no penséis que es un juego más de 16 bits. Para lograr semejante despliegue, se ha aprovechado toda la tecnología que hizo de «Donkey Kong Country», el mejor juego de año. A saber, **Advanced Computer Modeling (ACM), rendering, estaciones de trabajo Silicon Graphics, emulador de 32 bits, software de Alias** y la siempre firme mano de Rare.

Los **32 megas** con los que cuenta el cartucho tienen la culpa de muchas cosas. Por ejemplo, de que se conserven **los mismos diez personajes del arcade** aparte del enemigo final Eyedol, de que se mantengan **todos los golpes especiales**, de que se puedan realizar hasta **46 "hit combos"**, y de que los efectos sonoros y la música se hayan extraído directamente de la máquina. Es cierto que los escenarios no son los mismos ni cuentan con la misma definición, y que además se ha perdido el juego de cámaras previo a los combates, pero esto no quita para que este







A la espera de que el nuevo formato Ultra 64 salga a la luz, la compañía Rare nos sorprende con una versión -brillante en todos sus aspectos- de «Killer Instict» para los 16 bit de Nintendo.



La sorpresa salta también en Game Boy

*Si ha sido impactante conocer la existencia de «Killer Instinct» para SN, imaginaos mi sorpresa al saber que **aparecería, en noviembre, para Game Boy**. Sólo he visto esta pantalla, pero os puedo adelantar que el cartucho contará con **4 megas**, mantendrá los personajes del arcade y ha sido programado **usando ACM**. Por supuesto, tendrá opción de **dos jugadores, incluso en Super Game Boy**.*

juego **pueda considerarse como una maravilla visual.** Inesperada, pero maravilla al fin y al cabo. Por cierto, el cartucho estará disponible **en USA en agosto**, y con los dos primeros millones de unidades se regalará un CD de audio llamado "Killer Cuts" con 15 pistas de sonido del juego.

Si me permitís una elucubración, es posible que este inesperado lanzamiento se deba en parte a que **Ultra 64 no se va a presentar en el mercado hasta abril del 96.** Me explico. Este retraso puede hacer perder mucho terreno a Nintendo frente a Sega y Sony, y una buena forma de compensar puede ser ofrecer a sus incondicionales juegos como éste. He tenido la suerte de ver cómo se mueven los luchadores del «Killer Instinct» de Super Nintendo, y tengo que decir que **su movilidad supera incluso a la del arcade.**

Nintendo ya ha dejado claro que **sus dos pruebas en recreativa van a ser reprogramados para la versión doméstica**. Vistas así las cosas, no nos queda más remedio que pensar que si la Super es capaz de mostrar juegos como éste, ¿de qué no será capaz Ultra 64?



Algunos de los escenarios recuerdan por su luz, textura y definición a los paisajes que pudimos admirar en «Donkey Kong Country».

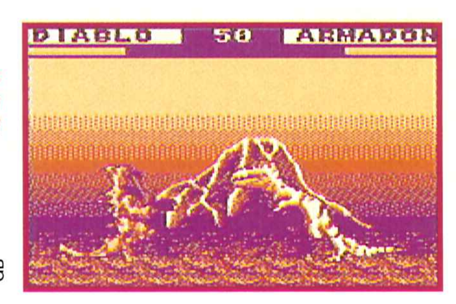




Entre otros muchos movimientos especiales y combos, este cartucho incluirá golpes finales al estilo de los fatalities de «Mortal Kombat».



Game Boy presentará únicamente seis luchadores, pero con una mastodóntica jugabilidad, ¡y nunca mejor dicho!

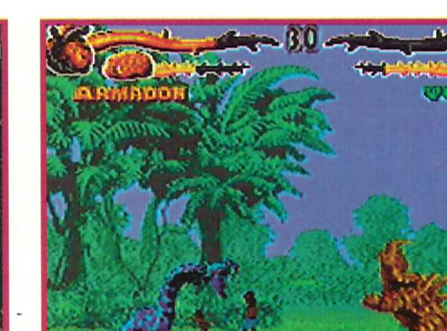


GB



GB

MD



MD


MD


MD

Primal Rage

MD - GG - GB

TWI


MD



MD



MD

La versión Mega Drive recrea a la perfección el arcade. No sólo presenta riadas de sangre y espectaculares "fatalities", sino que cuenta hasta con hombrecitos que corren el serio peligro de ser devorados.

Tras el relativo fracaso de un título rimbombantemente anunciado a lo largo y ancho de la prensa mundial, me refiero a «Rise of the Robots», **Time Warner Interactive** ha decidido seguir el proceso habitual en esto de la lucha, es decir, **primero recreativa y luego, con más tranquilidad, mercado doméstico**. De hecho, me atrevo a asegurar que **«Primal Rage»** no va a repetir los pasos de su predecesor. Esta vez se han hecho las cosas a un ritmo más adecuado, y lo que he visto hasta ahora -he podido acceder a sendas eproms de las versiones para 8 bits de Nintendo y Sega y otra para Mega Drive- no me ha defraudado en absoluto.

Es complicado intentar transportar un título que es un hit en los arcades y que en contra de la moda no se basa en polígonos, pero **TWI ha conseguido aprovechar al ciento por ciento las capacidades de proceso de cada una de las máquinas.** Los luchadores presentan un movimiento fluido -y seguro que subirá muchos enteros, pues el juego está aún sin terminar- y muy parecido al de la recreativa. **Game Gear y Game Boy presentan seis luchadores perfectamente animados** y con sus golpes especiales. Y por su parte, **la versión Mega Drive** adolece, al menos por el momento, de todo tipo de menús, pero ya presenta visos de lo que puede llegar a ser.

GG



GG



GG



GG

LOS PITUFOS

DAN UN SALTO DE GIGANTE... LLEGAN A SEGA.

Los Pequeños personajes azules de las consolas SEGA siguen siendo el blanco de Gargamel.

Y sólo un valiente como tú conseguirá librarlos de este terror.
Tú puedes ser el héroe que se enfrente a
plantas carnívoras, serpientes gigantes y a las moscas Bzzz...
Pero ¡ojo! Sólo tienes tu habilidad y los
regalos explosivos del Pitufo BROMISTA
para cumplir esta misión.







El regreso más esperado

Mortal Kombat III

Liu Kang, Sonya, Shang Tsung... todos nuestros amigos del Combate Mortal estarán muy pronto en los salones recreativos, en un nuevo torneo con suficientes alicientes como para levantar la polémica a la que nos tiene acostumbrados este juego. Aquí tenéis las principales novedades de la tercera parte de «Mortal Kombat.».



Éste es el nuevo plantel de luchadores que presenta «Mortal Kombat III». Como veis, hay muchas caras nuevas y otras no tanto, pero lo que denotan sus rostros es que la acción está asegurada.



¿Quién ganó el anterior torneo? La respuesta es algo complicada, por no decir imposible. Tan solo sabemos quién ha sobrevivido, que no es poco. El malvado **Shao Kahn** ha pagado cara su ambición: su esposa ha muerto en la lucha. Sin embargo, hay una forma de devolverla a la vida, aunque pasa inexorablemente por abandonar el Outworld y regresar a la Tierra. Allí se producirá la tercera batalla entre el bien y el mal.

Midway colocará esta vez a 14 luchadores para disputar un torneo que se prevé duro y complicado. En **«Mortal Kombat III»** regresarán dos de los personajes más carismáticos de la primera entrega, **Sonya y Kano,** quienes aprovechando el nuevo viajecito a la Tierra, han conseguido salir de su prisión.

Mientras, **el bien seguirá liderado por el eterno Liu Kang** - el único que ha participado en los tres torneos como protagonista- **junto con Kung Lao y Jax**, al que su hermano gemelo le ha arrancado los brazos con su famoso Fatality. Otros tres humanos se unirán a la fiesta, con un indio americano llamado **NightWolf** a la cabeza. También







veremos unas **versiones hiper-futuristas de Sub-Zero y Scorpion** (como veis en las imágenes, los tiempos corren una barbaridad), al inevitable **Shang Tsung** y a dos nuevas damas con malas pulgas, **la resucitada esposa de Shao Kahn y la hermana gemela de Goro**, con sus cuatro brazos y su cabeza rapada.

Pero como podéis imaginar, las novedades no se quedarán sólo en la inclusión de nuevos personajes. **Midway ha aumentado la memoria gráfica del juego en un 50%** con respecto a la segunda parte, con consecuencias directas en los movimientos -más enlazados y suaves que en las anteriores entregas- y el aspecto de los personajes, cuyas **digitalizaciones son más impresionantes y nítidas que nunca**. Además, habrá que prestar especial atención a los **escenarios, totalmente renderizados** para aumentar el efecto 3-D y con algunas partes móviles.

Las máquinas contarán con un nuevo botón, denominado **"run button", para aumentar la rapidez y la intensidad de los combates.** Aunque más curiosa resulta la inclusión de una especie de **código de 6 dígitos en el modo de dos jugadores**, con el fin de introducir diversas claves que **habilitarán a los luchadores para utilizar golpes secretos** y depararán alguna sorpresa. Otra novedad es la que los programadores, **John Tobias y Ed Boon**, han llamado **"bi-level combat",** por la que los luchadores pueden **mandar a su rival a otro escenario** mediante un golpe especial.

Los luchadores de «Mortal Kombat III» contarán nuevamente con sus famosos movimientos finales, los llamados **Fatalities, Babalities y Friendships,** a los que se unirá una nueva opción, **los "Animalities"**. Pese a ello, los que aborrezcan este juego por su excesiva violencia no deben asustarse. Esta máquina contará con un dispositivo a modo de interruptor, **con objeto de eliminar a voluntad del jugador las escenas más agresivas del juego.**

Como veis, novedades para dar y tomar en esta esperada secuela, que **puede llegar a España durante el verano.** ¡Que se vayan preparando los demás juegos de lucha!



Un renovado plantel de luchadores, los "Animalities" y mayor calidad gráfica son algunas novedades que presenta el nuevo «Mortal Kombat».









TOP 10 ARCADE

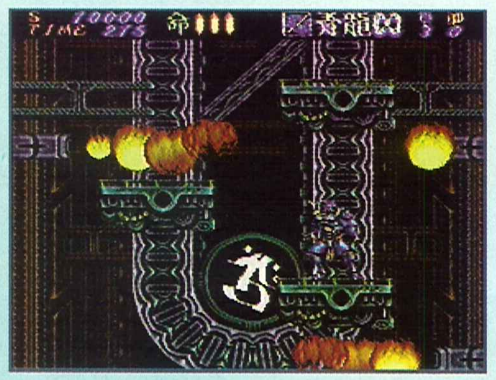
1	VIRTUA FORMULA	SEGA	⇨
2	SEGA RALLY	SEGA	N
3	KILLER INSTICT	NINTENDO	⇨
4	VIRTUA COP	SEGA	⇩
5	R-360	SEGA	⇨
6	DAYTONA USA	SEGA	⇧
7	REVOLUTION X	MINDWAY	⇧
8	VIRTUA FIGHTER II	SEGA	⇩
9	STAR WARS	SEGA	⇩
10	DESERT TANK	SEGA	⇩

CONSOLA: SN • COMPAÑIA: Virgin • LANZAMIENTO: Junio













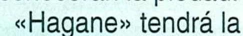
ASÍ SERÁ EL NINJA DEL SIGLO XXI

Virgin presentó este cartucho para los 16 bits de Nintendo en la última edición del E.C.T.S. de Londres. Ya os dimos un adelanto en forma de noticia en nuestro último número, pero ahora ha llegado el momento de presentaros con más profundidad este título que está a punto de ver la luz en nuestro país. Se llama **«Hagane»**, lo ha programado **Hudson Soft** y bajo su escueta nomenclatura se esconde uno de los mejores juegos que habréis visto en los últimos meses **para Super Nintendo.**

¿Y que hará a «Hagane» tan especial? Pues en primer lugar, una historia que mezclará **la tradición ninja con una atmósfera siniestra**, signo inequívoco de una reciente catástrofe. En segundo lugar, unos gráficos excepcionalmente concebidos. En tercer lugar, una banda sonora repleta de efectismo. En cuarto lugar, una **jugabilidad fuera de toda duda**. Y en quinto y último lugar, una explosiva **combinación de estilos de juego** que convertirá cada nueva fase en un reto diferente.

En lineas generales -porque para calibrar el juego en condiciones tendréis que esperar al correspondiente comentario-, os adelantaremos que el protagonista será algo así como un guerrero ninja que tiene cubierto su cuerpo serrano con una resistente armadura de acero puro. De esta guisa se sumergirá en las **seis fases** que compondrán el juego, y en las que **os encontraréis de todo:** plataformas, acción, puro beat'em up, escenarios que giran en virtud del Modo 7 y un mare magnum de adversarios que no conocerán la piedad.

«Hagane» tendrá la



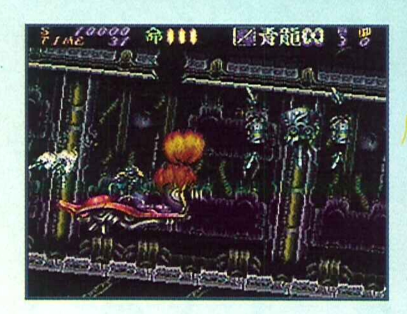


La ley de la metamorfosis

Además de las armas habituales que debe presentar todo guerrero que se precie, el protagonista de «Hagane» contará con una curiosa y espectacular habilidad: será capaz de metamorfosear su cuerpo y conseguir, por arte de magia y de combinaciones de botones, los golpes y habilidades más efectivas. De momento os mostramos dos, pero se podrán realizar hasta seis golpes, todos con el denominador común de la espectacularidad .



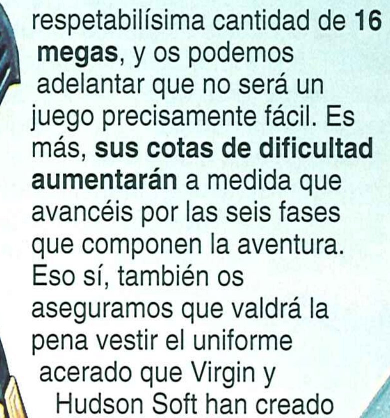








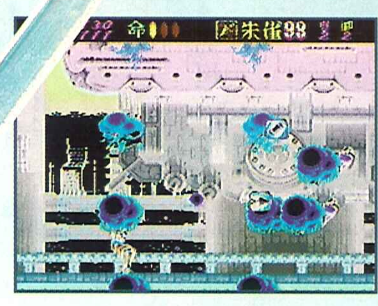
Un espectacular ninja envuelto en un uniforme de acero será el protagonista de «Hagane» para Super Nes. Una aventura desarrollada en un ambiente tenebrista, en la que se conjugarán plataformas, acción y puro beat'em up.



respetabilísima cantidad de **16 megas**, y os podemos adelantar que no será un juego precisamente fácil. Es más, **sus cotas de dificultad aumentarán** a medida que avancéis por las seis fases que componen la aventura. Eso sí, también os aseguramos que valdrá la pena vestir el uniforme acerado que Virgin y Hudson Soft han creado para el Cerebro de la bestia.



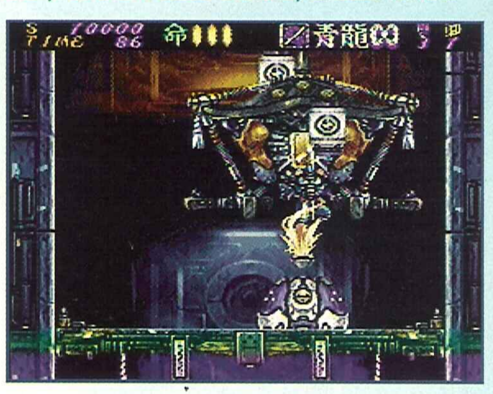






Tendréis varios tipos de armas a vuestra disposición, que podréis recargar en función de los ítems que recojáis. La más explosiva de todas será esta espectacular bomba.





CONSOLA: MD-32X • COMPAÑIA: Sega • LANZAMIENTO: Junio





Chaotix

KNUCKLES SE TOMARÁ LA REVANCHA EN LOS 32 BITS

Si entre los lanzamientos para los 32 bits de Sega echabais de menos a Sonic, mucho lamentamos tener que comunicaros que de momento vais a seguir sin ver al erizo azul en Mega Drive 32X. Sin embargo, quien sí se dejará ver en breve en este soporte será su enemigo de los 16 bits, **el rosáceo Knuckles,** protagonizando su propia aventura.

Sonic no estará, pero sí los ingredientes que más gustan de sus cartuchos: velocidades de vértigo, gráficos espectaculares y miles, mejor dicho, **millares de anillos para recolectar.** Y en cuanto al esquema de juego, será prácticamente el mismo que todos conocéis de sobra de la saga Sonic, con alguna que otra variante que pasamos a comentaros.

En primer lugar, si a Sonic le seguía fielmente Tails, a Knuckles le acompañarán seis personajes diferentes:







Mira qué gráficos...

...y alucina. Serán así de bonitos y coloristas. Una de las mayores innovaciones que ofrecerá este cartucho vendrá en los bonus, a la izquierda, que rompen todos los esquemas de lo visto en la saga Sonic. Y eso por no hablar de la fase especial que veis a la derecha. De este modo, a la rapidez que presidirá el juego se unirá una gran espectacularidad .







A falta de que Sonic haga su debut en los 32 bits, pronto dispondréis de un cartucho con su "amigo" Knuckles de protagonista. Eso sí, todas las cualidades que han hecho de Sonic el rey de las plataformas estarán presentes en este juego.





Nat The Armadillo, Espio The Chamaleon, Charmy Bee, Vector The Crocodrile, Bomb y Heavy. Todos ellos se convertirán en valiosos compañeros de viaje, ya que la aventura incluirá la ayuda directa de un segundo personaje. Tampoco faltará a la cita con los 32 bits **el doctor Robotnik,** y es que este científico se apunta a un bombardeo con tal de incordiar un poco. Con él, infinidad de inocentes animales convertidos en robots inundarán los coloristas escenarios de este **«Chaotix: Knuckles' Ringstar»**, incluido el sosías metálico de la, hasta que se reciba nueva orden, mascota de Sega.

Por lo demás, y por lo que hemos podido ver hasta el momento, el programa incluirá una **opción de dos jugadores,** así como el divertido modo **"Time Attack"**.



Como ya os hemos comentado, Sonic no aparecerá en este juego. En su lugar lo hará el ingenio mecánico que Robotnik ha construido con el erizo azul como modelo.



Robotnik volverá a convertirse en un adversario duro de pelar, repleto de tretas y artimañas para derrotaros.



No faltarán los valiosos monitores que Knuckles deberá romper para hacerse con los objetos que hay en su interior.









CONSOLA: SN • COMPAÑIA: Nintendo • LANZAMIENTO: Julio







Cada vez que completéis un hoyo obtendréis información sobre vuestra tarjeta de resultados y el total de golpes.

KIRBY'S DREAM COURSE

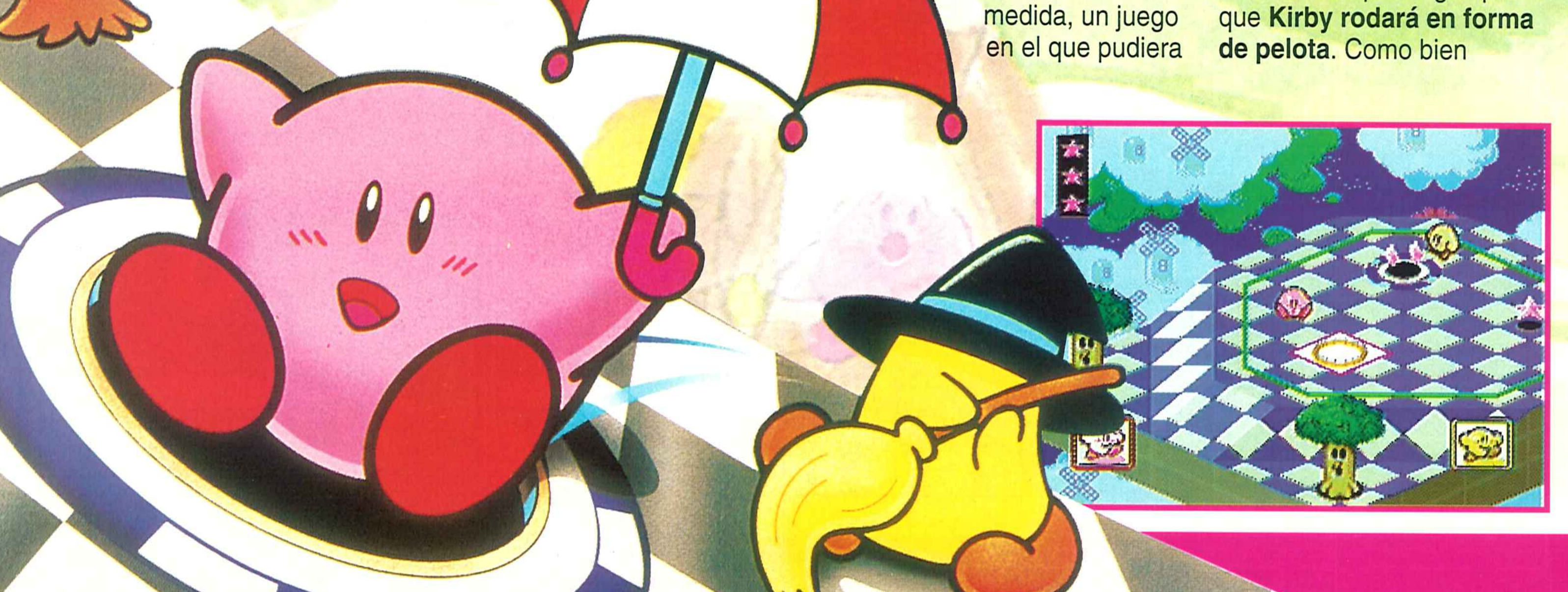
KIRBY NOS METERÁ DE CABEZA AL HOYO

Desde su primera aparición en nuestro país, allá por el año 1992, Kirby se ha ganado todas nuestras simpatías. Un personaje salido de la factoría de **Hal Laboratory** y que, en principio, no parecía que pudiera dar mucho juego. Y es que, ¿qué se podía esperar de una bola rosácea especializada en comer?

Sin prisa pero sin pausa, Kirby ha conseguido ocupar un lugar de honor en el universo Nintendo. Sólo le faltaba arrasar **en el Cerebro de la bestia**, y para lograrlo necesitaba un vehículo a su medida, un juego en el que pudiera demostrar toda su valía.

Bien, pues el juego ya existe y estará disponible en nuestro país a partir del próximo mes. Se trata de **«Kirby's Dream Course»**, un cartucho creado para el lucimiento del protagonista de estas líneas, pero que supondrá un punto y aparte en la carrera artística de nuestro redondo amiguito.

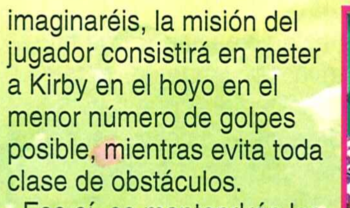
En esta ocasión, **Dream Land** se transformará en un extenso campo de golf por el que **Kirby rodará en forma de pelota**. Como bien







Kirby ha decidido hacer algo de deporte para adelgazar, y no se le ha ocurrido mejor idea que convertirse en una bola de golf y rodar de hoyo en hoyo por los campos de Dream Land.





Realizar un hoyo de un solo golpe servirá para que consigáis una vida extra.



Los habituales enemigos de Kirby serán los que configuren los campos de golf.

imaginaréis, la misión del jugador consistirá en meter a Kirby en el hoyo en el menor número de golpes posible, mientras evita toda clase de obstáculos.

Eso sí, se mantendrán las características esenciales de este personaje, como la de **absorber poderes**, y veréis a **enemigos ya familiares** convertidos en obstáculos para la ocasión. Y para redondear, Kirby se duplicará para ofrecer la interesante opción de **dos jugadores simultáneos**.



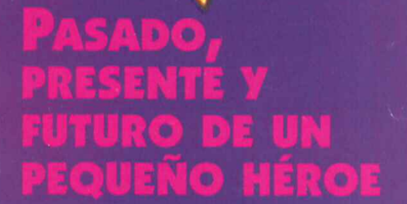








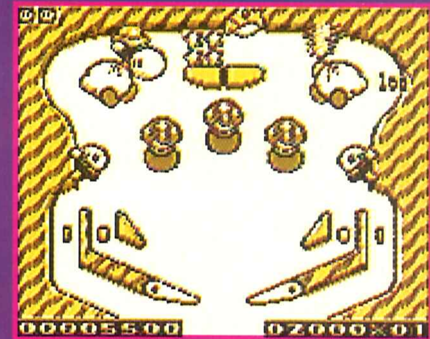
PASADO, PRESENTE Y FUTURO DE UN PEQUEÑO HÉROE



Kirby's Adventures **NES**.



Kirby's Pinball Land **GB**.



*La primera vez que Kirby se dejó ver en nuestro país corría el año 1992 y el juego era **«Kirby's Dream Land»** para Game Boy. En este cartucho ya aparecían las cualidades que se convertirían en constantes a lo largo de toda su carrera . Cualidades de las que dejaría constancia en **«Kirby's Pinball Land»** (G.B.), **«Kirby´s Adventures»** (N.E.S.) y **«Kirby's Dream Land 2»** (G.B. y comentado en este número). Además del juego que os presentamos en esta preview, también está anunciado **«Kirby's Avalanche»** para los 16 bits de Nintendo.*

CONSOLA: MD • COMPAÑIA: Infogrames • LANZAMIENTO: Julio





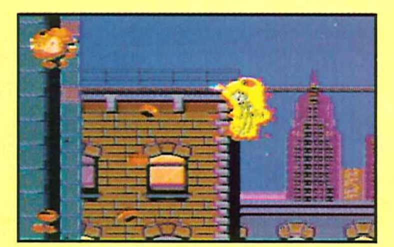
Spirou

ES JOVEN, OSADO Y LE GUSTAN LAS PLATAFORMAS

Al igual que nosotros tenemos a Mortadelo y Filemón, Super López, Pepe Gotera y Otilio o el botones Sacarino (por citar algunos nombres, ya que la lista de personajes sería eterna), en los países de habla francesa también han triunfado un buen número de personajes creados sobre papel. **Los Pitufos, Asterix y Obelix, Tintín o Spirou** son algunas de estas creaciones que han terminado siendo universales. Tan universales que han protagonizado películas, series de dibujos o sus propios videojuegos.

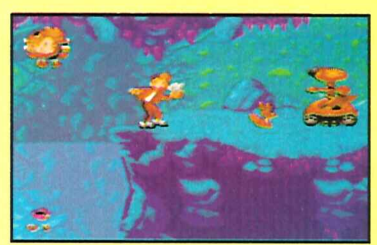
La compañía francesa **Infogrames** se tomó la molestia y la dedicación de hacer esto último, tanto con las aventuras de Los Pitufos como con las del tándem Asterix-Obelix. Y en vista de los buenos resultados, **¿qué mejor que volver a la carga con Spirou?** Dicho y hecho, los **16 bits de Sega** han sido el soporte elegido para la presentación en sociedad de













Spirou también hablará español en Mega Drive







Nos alegra enormemente que las compañías cada vez estén más pendientes del público al que van dirigidos sus productos y cuiden todos los detalles. La costumbre de traducir los juegos al castellano se está generalizando, aunque esto no supone una novedad en lo que se refiere a Infogrames.

Su nuevo lanzamiento para los 16 bits de Sega tendrá todos los textos introductorios traducidos, al igual que sucediera con «Los Pitufos» o su «Asterix», para que no os perdáis ni un detalle de la historia.





Siguiendo la estela de héroes del cómic francés como Asterix o Los Pitufos, Spirou va a protagonizar en los 16 bits de Sega un cartucho de plataformas. Y al igual que los anteriormente citados, lo va a hacer de la mano de Infogrames.

este singular personaje, que llegará acompañado de algunos de sus habituales compañeros de aventuras: **Fantasio, el Conde de Champignac y Spid** (de momento no hemos visto al Marsupilami, pero no perdemos la esperanza).

Para los que no conozcáis a Spirou, os pondremos en antecedentes antes de que el juego **llegue a nuestro país en julio**. Él y Fantasio son dos amigos que suelen meterse en camisas de once varas, y que junto al Conde de Champignac y de Spid siempre acaban luchando con personajes de mente retorcida. Pues bien, en el juego Spirou deberá **rescatar al conde** e impedir que sus inventos sean mal empleados. Spid estará con él, mientras Fantasio se dedicará a recabar información, que para algo es reportero.

Las plataformas serán la gran baza del cartucho, y Spirou, a quién veréis moverse con limpieza y agilidad, tendrá en correr, saltar y disparar sus tres movimientos básicos.

De momento, y como podéis ver, el juego tiene un excelente aspecto y **toda la pinta de ser muy divertido**. En el próximo verano se comprobará.



Mucho tendréis que recorrer e investigar antes de localizar el cartel que indicará la salida de cada fase. Pero Spirou será capaz de conseguirlo con vuestra ayuda.

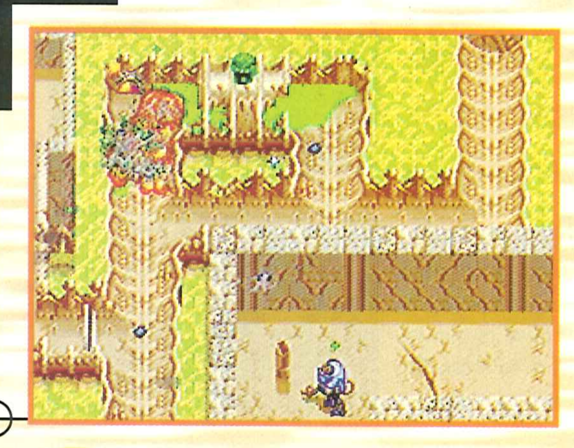


Ya os hemos adelantado que las tres acciones básicas de Spirou serán correr, saltar y disparar. Pero esto no quiere decir que no realice muchas más...



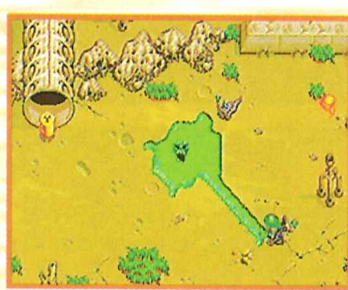






Ésta será la perspectiva que tendréis de los niveles por los que se deslizará Ooze. Vuestra misión constará en dirigir al protagonista por el buen camino y acabar con todos sus enemigos.

CONSOLA
mega drive
COMPAÑÍA
sega
LANZAMIENTO
julio





Si pensabais que ya lo habíais visto todo en materia de héroes consoleros, no tendréis mas que conectar **«The Ooze» en vuestra Mega Drive** a partir del mes que viene y todos vuestros esquemas se vendrán a bajo. Y es que el protagonista de este cartucho de tan extraño nombre será **una viscosa mancha residual que se deslizará por la pantalla.**

Los adversarios de tan pintoresco ¿ser? serán **bidones radioactivos y otros engendros** de aspecto casi tan viscosillo como el protagonista. Y vuestro papel consistirá en controlar la situación en base a una **perspectiva aérea**, que os permitirá desplazar al ente protagonista a lo largo de un mapeado extensísimo.

the ozze





CONSOLA
super game boy
COMPAÑÍA
nintendo
LANZAMIENTO
julio

Cuando la fiebre «DKC» todavía no ha bajado ni un grado, **Nintendo y Rare** volverán a dar la campanada con el gorila más jugón de la selva en **«Donkey Kong Land».** Si bien el título apenas varía, el gran cambio vendrá del soporte que recibirá la nueva aventura de nuestros gorilas favoritos, pues **Super Game Boy y la portátil de Nintendo** han sido los elegidos para que Donkey y Didi campeen a sus anchas.

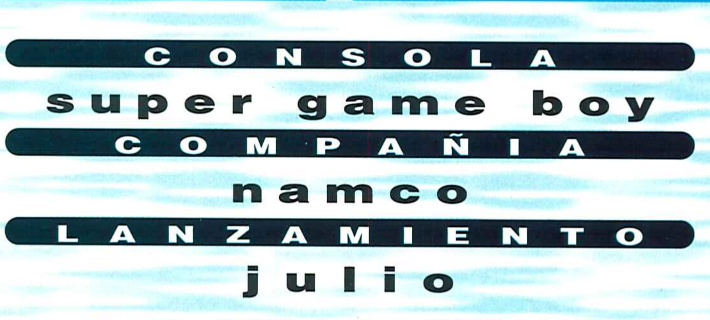
Aunque la mecánica básica del juego será la misma que todos ya conocéis, en «Donkey Kong Land» **se introducirán nuevos elementos** con el objetivo de elaborar una aventura diferente y no limitarse a una mera conversión. De esta forma habrá **fases distintas** (entre ellas un fastuoso templo sumergido), **así como nuevos enemigos,** como cerdos voladores, carneros o tornados que desplazarán a los protagonistas. Y en lo que






Vamos a ver, ¿quién no ha jugado, aunque sea sólo una vez, al tradicional comecocos? Pues bien, id respirando hondo, porque **Pac-Man volverá** con una aventura un tanto sui generis **para Super Game Boy** y, por supuesto, para la portátil de Nintendo.

Pac-Man hará su próxima aparición tan redondito como siempre, pero sin fantasmas que llevarse a la boca. Lo que sí deberá llevar será una serie de objetos necesarios para superar los numerosos obstáculos. Y es que en **«Pac-In-Time»** los chicos de **Namco se** han propuesto haceros pensar, **partiendo de una base tan conocida como las plataformas.**

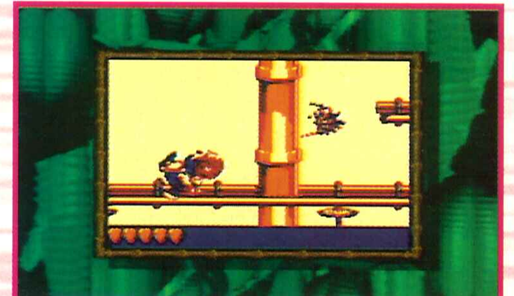


CONSOLA
super game boy
COMPAÑÍA
namco
LANZAMIENTO
julio



El pequeño y rechoncho Pac-Man os ofrecerá los más diversos retos. Será una manera diferente de que os "comáis el coco" con este personaje.

pac in time


respecta a éstos últimos, tanto Didi como Donkey estarán en juego, pero **en pantalla sólo aparecerá uno de ellos** (el que vosotros elijáis) y cuando éste pierda la vida por el toque de algún adversario, aparecerá el segundo.

Pero aunque **este juego de 4 megas** será diferente, mantendrá algunas de las características de su "hermano mayor". Por ejemplo, habrá niveles secretos, aparecerán los personajes que protagonizaban las fases de bonus en «DKC», y se podrán salvar partidas.

Otra de las constantes será la excelente calidad de los gráficos, porque entre otras cosas **se mantendrán las texturas tridimensionales** del anterior programa. En todo caso, pronto podréis comprobarlo con vuestros propios ojos, ya que **«Donkey Kong Land» llegará a nuestro país en julio.** ¿Podréis soportar la espera?



También esta vez Donkey Kong deberá abrirse camino por un mapa en el que se marcarán los niveles.

donkey kong land



corpse killer

CONSOLA
mega cd 32X
COMPAÑIA
acclaim
LANZAMIENTO
en breve

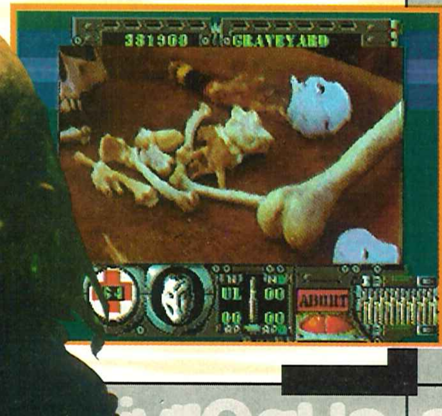




Las imágenes tendrán una calidad excelente y serán absolutamente terroríficas. Claro que qué es lo que esperabais con zombies de por medio.

Digital Pictures ha elaborado para **Acclaim** una aventura terrorífica que muy pronto podréis disfrutar. «**Corpse Killer**» está a punto de ver la luz **en Mega CD 32X**, y con él os veréis inmersos en Cay Noir, una isla tropical. Pero no creáis que allí todo van a ser playas y paz, resulta que **la isla está repleta de zombies** a los que, inevitablemente, tendréis que enfrentaros.

Todo formará parte de una misión secreta en la que deberéis recabar información y disparar, **bajo una perspectiva subjetiva,** a los muertos vivientes que osen cruzarse en vuestro camino. Eso sí, **todos los gráficos estarán digitalizados**, para que os sintáis protagonistas de una **auténtica película de terror.**



earthworm jim


GG


GG



Para romper la línea plataformera habitual, os encontraréis con niveles como éste que os mostramos en los que Jim cambiará totalmente de tercio para, por ejemplo, ponerse a conducir.

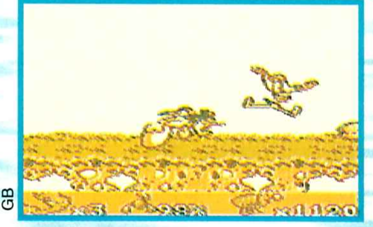

GG

GG

Earthworm Jim rompió todos los moldes habidos y por haber en las plataformas de 16 bits, y ahora está a punto de repetir la misma hazaña en las portátiles. La lombriz de **Dave Perry,** y no es que nos estemos metiendo con el "Rey Midas" de los videojuegos, **llegará a Game Boy y Game Gear** dispuesta a ofreceros un juegazo de plataformas repleto de innovaciones. Ambos cartuchos han sido **desarrollados por Eurocom para Playmates,** eso sí, bajo la supervisión de la compañía de Dave Perry, **Shiny Entertainment,** auténticos padres de la criatura.

Una vez más, lo que más llamará la atención del juego será **la asombrosa versatilidad de su protagonista.** Y es que Jim se va a convertir en un dechado de habilidades una vez esté en vuestras manos. Capaz de saltar, correr y disparar, por sólo citar algunas de sus virtudes, este personaje llegará a


GB


GB



CONSOLA

game gear-game boy

COMPAÑIA

playmates

LANZAMIENTO

julio

las portátiles con toda la fuerza de una estrella. Y para que se luzca, **tendrá ante sí un extenso juego, básicamente de plataformas** e idéntico en para ambos soportes, que mantendrá la línea de las versiones que ya ha protagonizado. En él no todo serán saltos y disparos, ya que el juego también **contará con fases de conducción y otras sorpresas** que requerirán toda vuestra atención y lograrán sacaros más de una sonrisa.

«Earthworm Jim» va a ser prácticamente igual en su versión para Game Gear y Game Boy. En ambos la lombriz demostrará que en esto de las plataformas pocos le ganan.

iron soldier

En muchas de las misiones que afrontará este gran robot podréis dirigir un auténtico misil. Basta con apuntar y disparar.

Un robot de trece metros de altura invadirá **el soporte de Atari** dentro de unas semanas. Nosotros hemos sido testigos de su increíble capacidad de ataque y defensa, gracias entre otras cosas a sus **ocho tipos de armas diferentes** o a la posibilidad de **utilizar un curioso misil del tipo crucero** totalmente dirigible para dar con el objetivo deseado.

Gracias a nuestro servicios de espionajes hemos podido conocer que **serán dieciséis las fases** en las que demostrar la pericia en el manejo del robot, divididas en cuatro zonas distintas. Y también que los gráficos de este **«Iron Soldier»** recogerán **toda la tradición de polígonos y acercamientos** que empezó con el mítico «Star Wing», aunque más coloristas.

En fin, una intensa aventura de tintes futuristas en un soporte que puede asentarse en el mercado español.

CONSOLA

jaguar

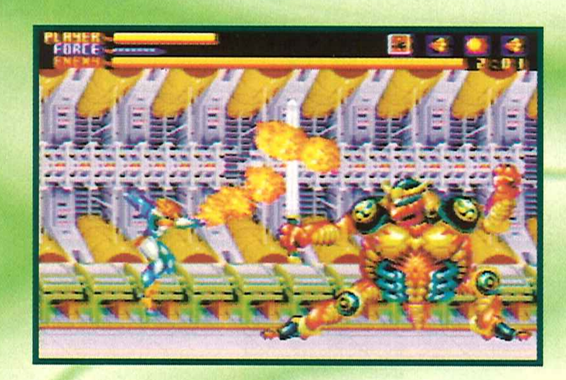
COMPAÑIA

atari

LANZAMIENTO

junio







ALIEN SOLDIER

LA OTRA GUERRA DE LAS GALAXIAS





SEGA MEGA DRIVE

La verdad es que este cartucho para Mega Drive no tiene nada que ver con la famosa trilogía cinematográfica de George Lucas. Es decir, las únicas semejanzas consisten en que se desarrolla en un futuro próximo y en una lejana galaxia.

Nos situamos en el año 2015 en pleno planeta Sierra, donde los "serranos" del lugar conviven con un grupo terrorista (claro que con semejantes vecinitos la convivencia no es demasiado pacífica). Pero como ya se sabe, en todos los grupos terroristas suelen existir rencillas internas, y el de nuestra historia no es la excepción que confirma la regla. Y es que en Scarlett han existido algunos problemillas que se han resuelto con la destitución del antiguo cabecilla y con el asalto al liderazgo del grupo de un tal X-Tiger.

Una vez metidos en situación, os imaginaréis que vuestra misión en esta aventura consiste en enfrentaros a X-Tiger. Pero para ello os vais a valer de unos experimentos biológicos que combinan la robótica con las cualidades genéticas humanas, fruto de los cuales ha surgido un tal Birdman. Este personaje -el vuestro, naturalmente- cuenta con la peculiaridad de estar recubierto de una armadura metálica, y con él vais a ser capaces de desplazaros ágilmente tanto por el suelo como por el techo, y de utilizar seis armas distintas. Claro que antes de empezar a jugar tenéis que seleccionar cuatro de ellas, si bien podéis cambiarlas a lo largo de la aventura siempre que recojáis el ítem adecuado.

Vuestro objetivo consiste en llegar al corazón del laboratorio, donde os enfrentaréis con el mencionado X-Tiger. Para lograrlo debéis atravesar con éxito la friolera de 25 fases, cuyo recorrido no resulta demasiado extenso pero sí muy intenso. Así las cosas, en cada una de ellas os encontraréis con los difíciles enemigos de turno, más un gigantesco adversario que intentará impedir que paséis a la siguiente ronda. Y por si creéis que éstas son pocas dificultades, tenéis que completar cada fase antes de que un inapelable cronómetro marque cero, porque de lo contrario...









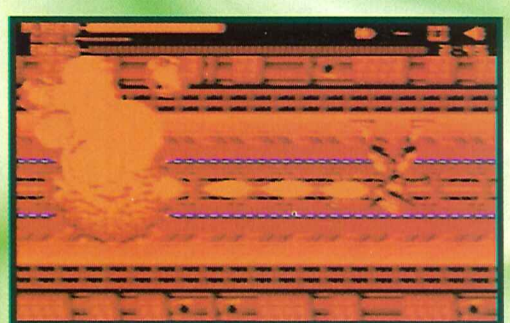
Los gráficos que se pueden observar a lo largo de toda la aventura resultan realmente sorprendentes. Sin duda alguna, son de lo mejorcito que hayáis visto jamás en Mega Drive. Todo un lujo para nuestros ojos.











Los escenarios varían continuamente, y no sólo nos estamos refiriendo a los decorados, sino también a la luminosidad. Claro, que a veces esto resultará un hándicap, porque es obvio que con luz se lucha mejor.



El alien de turno se enfrenta a una aventura en la que los enemigos, X-Tiger e incluso el tiempo van a estar en su contra.









Nuestro protagonista dispone de seis armas, aunque sólo puede transportar cuatro simultáneamente y, por supuesto, únicamente puede emplear una de ellas.



Seis armas de diversa potencia deben bastar para que este robot "pseudo-humano" sea capaz de atravesar las 25 fases que le esperan.

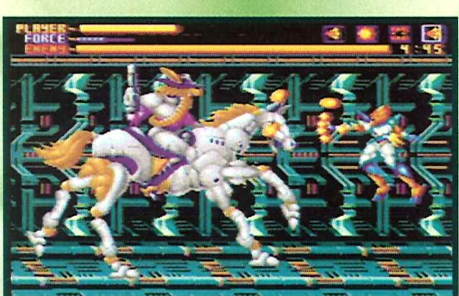




Para dar variedad al juego, cada rival supone una complicación diferente. La concepción y el planteamiento de cada enemigo es distinta, lo que requerirá que llevéis a cabo un amplio repertorio de técnicas de combate.



X-Tiger supondrá el mayor desafío que debéis afrontar durante todo el cartucho. Y eso que todo lo que nuestro soldadito ha de recorrer antes de este combate no va a resultar un camino de rosas, ni muchísimo menos.



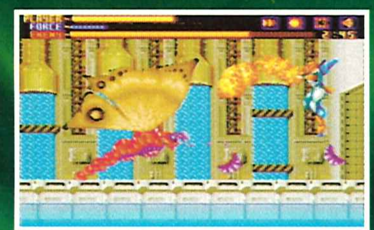




Aquí nada es lo que parece, y un simple "señor" puede convertirse en el ser más monstruoso.

Tan bellos como letales









Puede que echéis algo de menos en este cartucho, pero desde luego no serán los enemigos. Los tendréis de todos los tamaños, formas y colores. Por supuesto, su misión será impedir que avancéis, y vuestro objetivo acabar con ellos. Sus texturas os dejarán boquiabiertos, e incluso a veces dará pena eliminarlos de lo bonitos que son. Pero qué le vamos a hacer, el deber es el deber...

Cuando la acción es arte

El aspecto técnico de «Alien Soldier» ya es suficiente para recomendar el cartucho. Su música, sus gráficos, sus enormes enemigos, las texturas... Todo crea un envolvente ambiente donde quedarán atrapados los jugadores más valientes y los más ansiosos de acción. Porque acción, lo que se dice acción, no falta.

La pega habría que buscarla en la dificultad para cambiar de arma y en los pocos enemigos "pequeños" con los que ir abriendo boca. Pero ¿qué le vamos a hacer?, nadie es perfecto.

Teniente Ripley












El protagonista de este «Alien Soldier» puede presumir de tener un montón de habilidades. Puede suspenderse en el aire, desplazarse por el techo o convertirse en un pájaro de fuego. Y además, hay que tener en cuenta todas sus armas.




Si en el fragor de la batalla decidís que es mejor cambiar de arma, o bien la que estáis utilizando en ese momento se agota, sólo tenéis que seleccionar la que más os interese de las restantes e inmediatamente podréis emplearla.





¿Quieres acción?

La respuesta de Sega y Treasure es corta y contundente: "pues toma acción". Y es que «Alien Soldier» es tan emocionante que no deja ni un momento de respiro.

Con un protagonista armado hasta los dientes que se desplaza con agilidad por la pantalla, con 25 fases llenas de adversarios gigantescos, y con un tratamiento técnico asombroso que provoca momentos espectaculares, todo el cartucho está al servicio de una palabra: acción. Eso sí, en ocasiones su desarrollo os recordará a «Gunstar Heroes», también de Treasure.

Cruela de Vil






Además de saltar y correr como alma que lleva el diablo, nuestro amigo también tendrá que volar entre meteoritos. Un reto más que superar.






MEGA DRIVE



ACCIÓN
SEGA
Treasure

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 25
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 91
Excelente definición y colorido, varios planos de scroll y una sorprendente textura de los sprites.

Música — 90
Con unas melodías muy bien concebidas, pocas veces se ha escuchado tanto ritmo en Mega Drive.

Sonido FX — 90
Todos los sonidos que nos encontraríamos si estuviéramos en el espacio, y además bien plasmados.

Jugabilidad — 87
Resulta algo complicado cambiar de arma en pleno combate y el nivel de dificultad es bastante alto.

Adicción — 90
Un beat'em up complicado, extenso y bien hecho, en el que cada fase esconde una nueva sorpresa.

Total — 91
Treasure ha realizado un cartucho de acabado impecable que sorprende por sus gráficos y sonidos, aunque no es fácil de jugar.

Lo Mejor
- Las habilidades del protagonista.
- La textura de algunos enemigos, como la mariposa gigante o el gato metálico.

Lo Peor
- El cartucho alcanza unos elevados niveles de dificultad, aunque si se van consiguiendo passwords...



SOLO NO PUEDES, CON AMIGOS SÍ

JUSTICE League

De un tiempo a esta parte los superhéroes del cómic encadenan una aparición tras otra en todos los soportes del videojuego mundial. Pero en esta ocasión la compañía que pone a los protagonistas no es la habitual que todos conocemos, sino DC Comics. Super Nintendo y Mega Drive son los escenarios elegidos para un programa donde se potencia la característica fundamental de estos seres sobrenaturales: su capacidad para la lucha.

El uno contra uno que nos ofrece «Justice League» dispone de nueve luchadores, todos ellos superhéroes o supervillanos: Superman, Batman, Wonder Woman, The Flash, Aquaman y Green Arrow como representantes de la Liga por la Justicia; y Cheetah, Despero y Darkseid como defensores del mal. Cada uno de estos personajes ofrece un buen conjunto de movimientos y golpes especiales, al menos tres cada uno, con la misma rutina de pad para su ejecución.

En cuanto a los modos de juego, como en todo uno contra uno que se precie encontraréis la posibilidad de competir contra otro jugador humano en el modo versus, o bien introduciros en una trepidante aventura con vuestro superhéroe favorito en el modo historia (en la dieciséis bit de Sega aparece como modo héroe). En esta última posibilidad de juego, además de enfrentaros a vuestros propios compañeros de la Liga por la Justicia, deberéis superar la amenaza de dos supervillanos antes de llegar al enfrentamiento final con Darkseid. Enfrentamiento que, por cierto, os deparará una sorpresa con ciertos aires de «Mortal Kombat», ya que en el penúltimo combate tendréis como adversario a vuestro propio personaje. Precisamente en los modos de juego se encuentra una de las diferencias entre ambos programas, ya que la versión de Nintendo incluye un modo Battle en el que debéis eliminar a todos los luchadores.

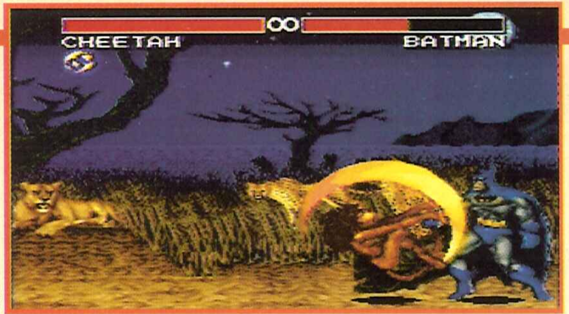
Tanto en los cartuchos para Mega Drive como para Super Nintendo se han incluido cinco niveles de dificultad diferentes, además de la posibilidad de combatir con tiempo límite o sin este hándicap temporal. Así, con este «Justice League. Task Force» los usuarios de 16 bit podrán disfrutar de sus superhéroes favoritos durante largas horas.

NINTENDO SUPER NINTENDO

SEGA MEGA DRIVE



SN



SN


MD

Algunos de los más populares héroes del cómic van a verse las caras en las 16 bits en unos duros combates uno contra uno.


MD


MD


MD



SN




SN



Superhéroes de barrio

Si el sonido y los escenarios son las cualidades más destacables del programa para Super, «Justice League. Task Force» para Mega Drive no puede ni presumir de eso. A un planteamiento sin imaginación se le unen unos escenarios que, aunque tiran de múltiple scroll, no pueden ser de un programa de 32 megas.

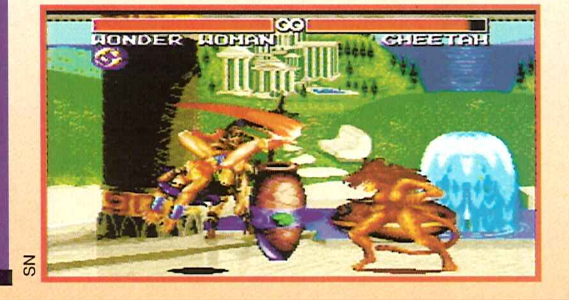
El conjunto de golpes es elevado y resultan fáciles de realizar. Sin embargo, no aporta nada nuevo a lo ya conocido y esto es un gran hándicap para un cartucho con un precio sobre las siete u ocho mil pesetas. Señores, o se ponen a innovar o el aburrimiento acabará con las consolas 16 bit antes que los nuevos soportes.

Boke



SN

Aquí tenéis una buena muestra de la calidad gráfica de los fondos de «Justice League» para Super Nintendo.



SN

MEGA DRIVE



LUCHA
SUNSOFT
Condor

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 9 luchadores
Niveles de Dificultad: 5
Continuaciones: 1
Megas: 32

Gráficos — 82
Sprites de los superhéroes de gran tamaño y múltiple scroll, pero con cierto aire a gráficos antiguos.

Música — 85
Cada uno de los escenarios está ambientado a la perfección con su propio tema musical.

Sonido FX — 87
Quizá el apartado más cuidado y que mejores resultados da de todo el programa.

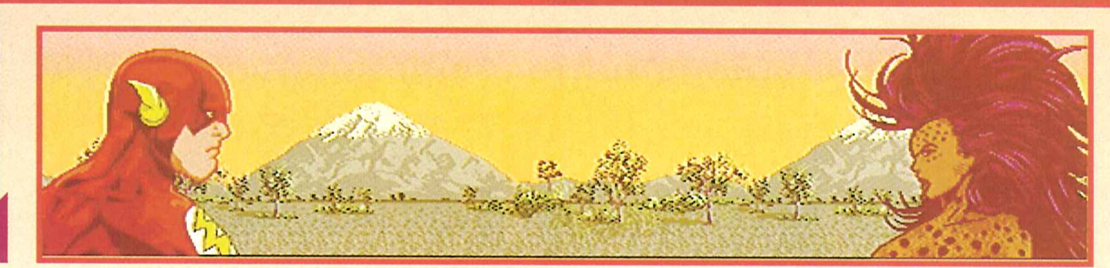
Jugabilidad — 85
Los golpes de los personajes son fáciles de realizar, sobre todo con un pad de seis botones.

Adicción — 83
La opción de dos jugadores en modo versus aumenta la adicción de un juego de lucha que no atrae mucho.

Total — 84
No está mal la idea de un uno contra uno con superhéroes, pero es que no aporta nada respecto a otros uno contra uno.

Lo Mejor
• Que los personajes sean superhéroes y supervillanos.

Lo Peor
• La falta de originalidad en el planteamiento del juego.

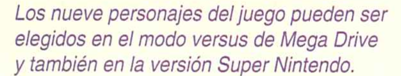


SN



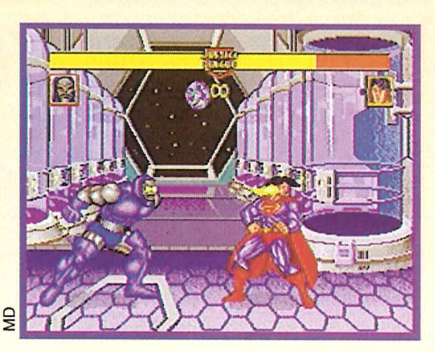
MD





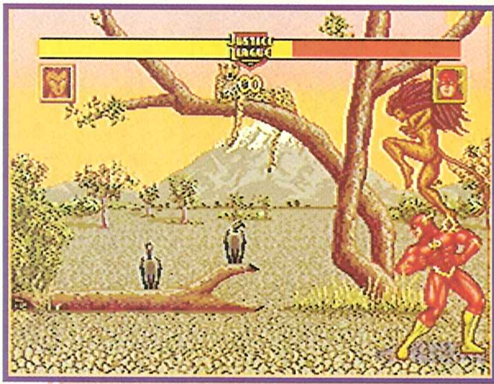
Los nueve personajes del juego pueden ser elegidos en el modo versus de Mega Drive y también en la versión Super Nintendo.

MD



Los golpes especiales de los luchadores carecen de la espectacularidad que deberían mostrar unos superhéroes como éstos.

MD



SN



Dos maneras diferentes de presentar el mismo juego

Las comparaciones son odiosas, pero necesarias. Las dos versiones que ocupan estas páginas muestran alguna que otra diferencia que es interesante resaltar.

La primera y más evidente aparece en el apartado gráfico. Mega Drive presenta unos sprites de los luchadores de considerable tamaño, mayores que los de Super Nintendo; sin embargo, los escenarios están mejor presentados en la versión de Nintendo, con una mayor sensación de realismo. En este campo hay que destacar el paisaje de Cheetah, en el que no falta un solo detalle de la sabana africana, con un grupo de leones tumbados plácidamente en la hierba, un guepardo ocupado en su comida o un antílope junto a un árbol.

En cuanto a los golpes especiales, también se lleva la mejor parte la versión de SN, ya que resultan más espectaculares. Eso sí, su realización es algo más complicada, aunque ni mucho menos difícil.

En definitiva, y analizando con la mayor objetividad posible, «Justice League. Task Force» ha quedado un poco más redondo en la dieciséis bit de Nintendo.

MD



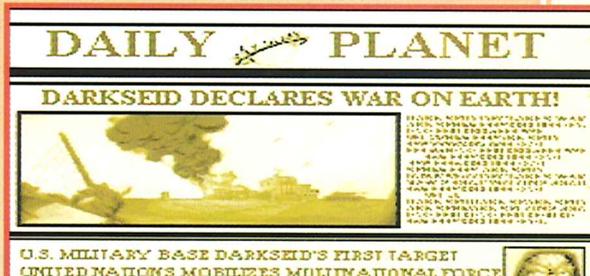
More Darkseid Threats! page 14

DAILY PLANET 50¢

DARKSEID DECLARES WAR ON EARTH!

NO NATION SAFE, PANIC IN THE STREETS!

SN



DAILY PLANET

DARKSEID DECLARES WAR ON EARTH!

U.S. MILITARY BASE DARKSEID'S FIRST TARGET
UNITED NATIONS MOBILIZES MULTINATIONAL FORCE
CALL GOES OUT TO WORLD'S HEROES FOR HELP

MD



En Mega Drive se ofrecen unos sprites de mayor tamaño en comparación con la pantalla y unos gráficos de aspecto más convencional.

SN



La versión para Super Nintendo muestra unas texturas que ofrecen una apariencia de mayor realismo. Los backgrounds tienen una calidad bastante elevada.



SN



SN



MD

El gran atractivo de los personajes puede bastar para dar lustre a dos juegos que no aportan demasiado al género de la lucha.


MD


MD



MD



SN



SN

NINTENDO SUPER NINTENDO

Diferentes caras

En «Justice League. Task Force» nos encontramos con más de lo mismo. Un uno contra uno con un planteamiento exactamente igual a otros cien programas de lucha, con su modo versus, su modo historia, distintos niveles de dificultad, golpes especiales, etc. La única novedad reseñable la encontramos en los personajes protagonistas, que esta vez son superhéroes de la compañía DC Comics.

Por otra parte los combates no resultan muy espectaculares, aunque al menos los golpes son fáciles de ejecutar, algo que contribuye a elevar la jugabilidad. Este apartado, junto a los gráficos y al sonido FX, son los mejores aspectos de un cartucho que pasará sin pena ni gloria por el universo de los dieciséis bit.

Boke


MD



MD

SUPER NINTENDO



LUCHA
ACCLAIM
Sunsoft

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 9 luchadores
Niveles de Dificultad: 5
Continuaciones: Infinitas
Megas: 32

Gráficos — 86
Personajes que se mueven correctamente y escenarios que hacen gala de una buena calidad gráfica.

Música — 86
Cada escenario tiene su tema musical, algo que ayuda a crear ambiente a lo largo del combate.

Sonido FX — 89
Todos los efectos de sonido tienen muy buen nivel, pero hay que destacar los de Cheetah.

Jugabilidad — 87
Los golpes se ejecutan con rapidez. Además, los tres modos de juego ayudan en este aspecto.

Adicción — 84
Los fans de Superman o Batman estarán contentos, pero los de la lucha no encontrarán nada nuevo.

Total — 85
Una oportunidad de realizar un buen juego de lucha que se ha quedado a medias, pese a contar con estos populares personajes.

Lo Mejor
- Los personajes.
- Todos los efectos de sonido.

Lo Peor
- Lo poco innovador del programa.

LO MÁS NUEVO

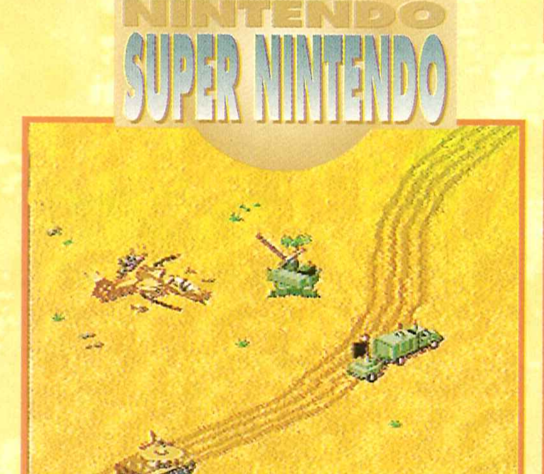
NINTENDO SUPER NINTENDO



Un completo mapa nos señala la situación de cada uno de los distintos objetivos que conforman cada misión.



Al final de cada fase recibiréis un password y un completo informe con los datos de vuestra actuación.



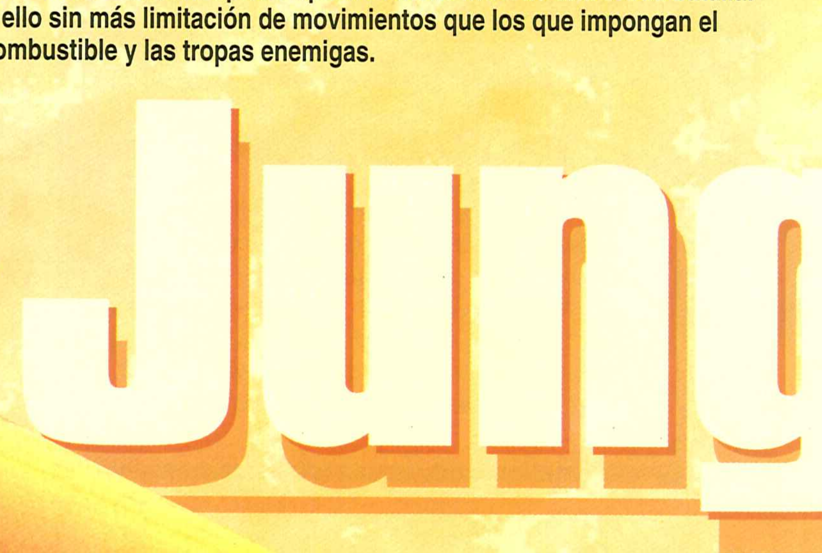




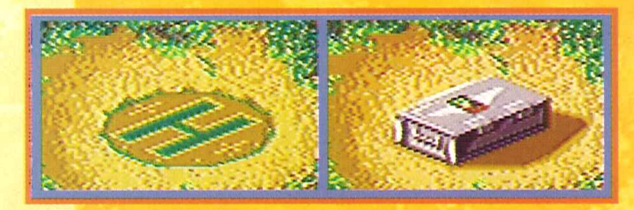


La compañía Electronic Arts, que ha cosechado la mayoría de sus éxitos en Mega Drive, había tenido algo más que abandonada a Super Nintendo desde hace ya algunos meses. La razón quizá haya que buscarla en la inferior calidad que mostraban algunas de su conversiones para la mayor de Nintendo, o en su incesante apoyo al formato 3DO. El caso es que, sea cual fuere la causa, mientras en Mega Drive ya se disfruta de «Urban Strike», los poseedores de una Super seguían atascados en «Desert Strike». Por eso, van a recibir con los brazos abiertos la segunda entrega de esta vibrante trilogía: «Jungle Strike».

Igual que ocurrió con «Desert Strike», el juego ha demostrado ser una joya en cualquier sistema que se presente. La perspectiva y los efectos tridimensionales consiguen ampliar el campo de la acción, colocando a un helicóptero Apache en el centro de una cruda batalla. Y ello sin más limitación de movimientos que los que impongan el combustible y las tropas enemigas.



Toda la información necesaria para cada misión

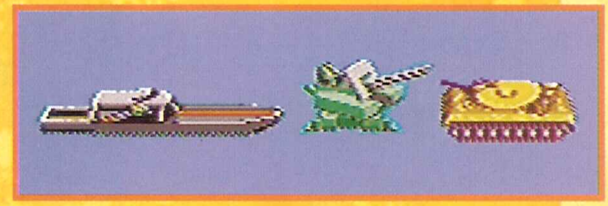


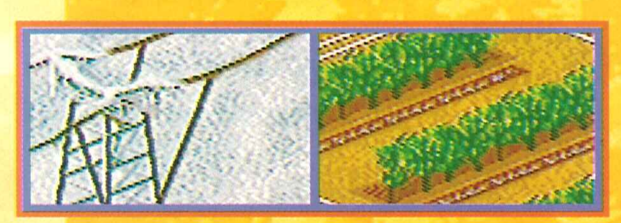
Puntos de apoyo: *El combustible, las municiones y los puntos de desembarco de rehenes son fundamentales para concluir la misión. Éstos son los objetos que debéis buscar para manteneros operativos.*



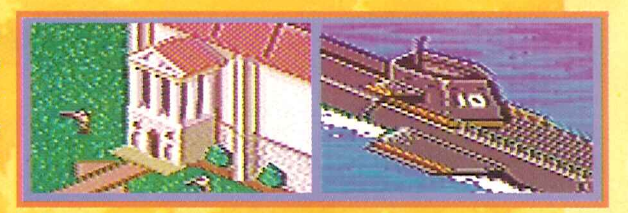


Aparatos enemigos: *Vuestros enemigos cuentan con un armamento tan moderno como el vuestro. Así, os veréis atacados por tanques blindados, helicópteros, tanquetas y baterías antiaéreas. Tened cuidado.*



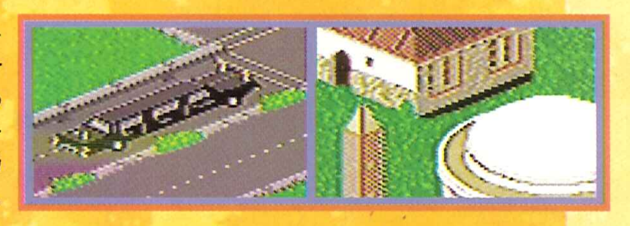


Objetivos a destruir: *En cada fase encontraréis varias misiones cuyo objetivo será la destrucción de elementos cruciales para la resistencia enemiga. Pueden ser armas, tendidos eléctricos o centros de mando.*





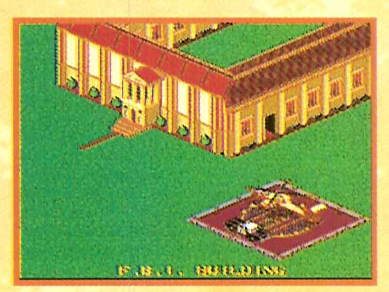
Misiones de protección: *La polivalencia del Apache permite realizar tanto misiones de salvamento como de protección de edificios y vehículos. El presidente de los USA será vuestro protegido en dos ocasiones.*



Como ya sabréis, cada fase esta compuesta de varias misiones distintas. La primera fase, desarrollada íntegramente en el corazón de Washington, os obliga a defender los monumentos más conocidos de la ciudad del ataque de diversas bandas terroristas. Posteriormente tenéis que introduciros en varios edificios oficiales, con el fin de sacar de ellos a unos peligrosos secuestradores y liberar a sus rehenes, para continuar en la tarea de localizar y destruir coches bomba. Y la fase no acaba ahí, ya que después de rescatar a un espía doble tenéis que escoltar la limusina del presidente en su viaje de regreso a la Casa Blanca.

Una vez terminada la tarea en la capital de los Estados Unidos, los paisajes varían para llevaros a recorrer junglas impenetrables, desiertos e incluso playas rocosas donde los contrabandistas hacen su agosto. Así hasta un total de nueve fases con cincuenta niveles, que redondean una apasionante aventura de una elevada dificultad. Pero no desesperéis, con una buena dosis de práctica y otro tanto de paciencia, podréis acabar haciendo fácil lo difícil.

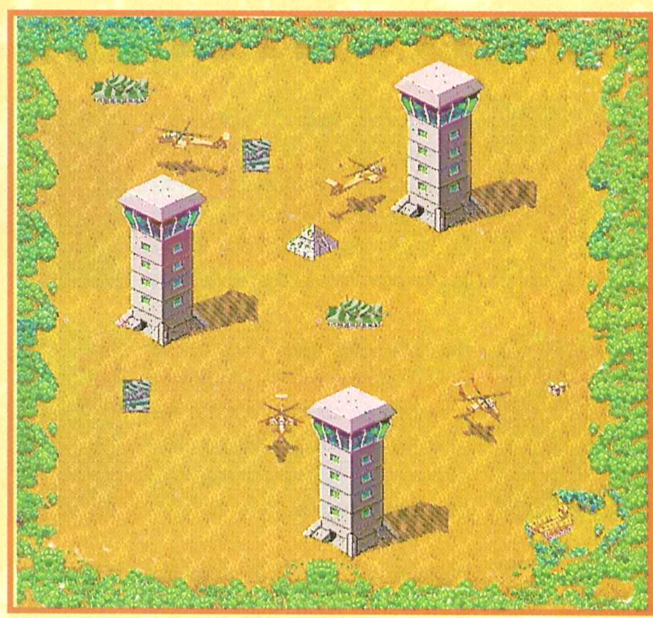
La segunda entrega de la saga Strike llega ahora a Super Nes para demostrar que por mucho tiempo que pase, un buen juego será siempre un buen juego.

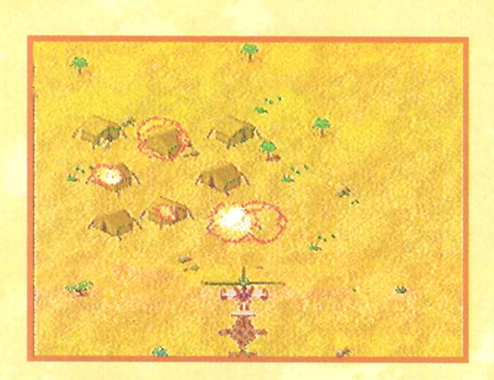






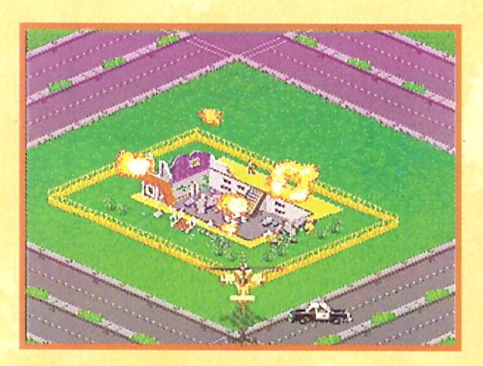
LO MÁS NUEVO

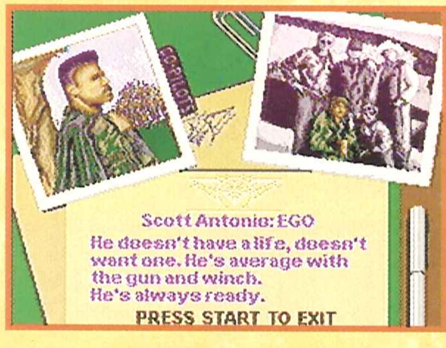




Como podéis apreciar en estas dos pantallas, el Apache es una arma devastadora capaz de acabar con un edificio o un campamento sin despeinarse.

El helicóptero Apache vuelve a la lucha en un juego que discurre entre una jungla de asfalto y otra de las de verdad.





Una de las opciones de este juego os permite seleccionar al que será vuestro copiloto. En teoría, será el encargado de mostraros la completa guía que señala los puntos importantes de las misiones.

Por algunos no pasa el tiempo

Si bien es cierto que la aparición de este «Jungle Strike» se ha descolgado en el tiempo y ha quedado un poco trasnochada (hace mucho que en Mega Drive disfrutan de la tercera parte de la saga), es de justicia reconocer que sabe llevar muy bien los años. Y eso es todo un logro, ya que pocos son los juegos que se pueden vanagloriar de no notar apenas el paso del tiempo.

Su valía reside en un perfecto planteamiento técnico y en una inagotable sucesión de situaciones distintas y llenas de acción. También es cierto que resulta dificilillo, pero si fuera fácil perdería parte de su atractivo. En suma, lo ideal para jugadores exigentes, pacientes y necesitados de emociones fuertes.

Teniente Ripley

El aparato más apropiado para cada ocasión



Aparte del Apache, manejaréis tres aparatos más en algunas misiones. Una **motocicleta todoterreno**, un **hovercraft** y un **avión invisible al radar** se repartirán protagonismo con el helicóptero. Eso sí, para contar con ellos, antes hay que sacarlos de la influencia enemiga.



SUPER NINTENDO



ACCIÓN
ELECTRONIC ARTS
Gremlin
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 9
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos 91
Los suaves movimientos del helicóptero y el detalle de las construcciones y enemigos son sus virtudes.

Música 89
Prácticamente sólo existe durante las escenas de introducción. Pero eso sí, tan cañera como siempre.

Sonido FX 89
Explosiones, disparos y motores tienen fuerza y nos hacen sentirnos dentro de una verdadera guerra.

Jugabilidad 91
Hacerse con el control del helicóptero y apuntar bien es un pelín complicado, pero bastante divertido.

Adicción 90
Los passwords compensan la alta dificultad del juego. Por lo demás, el interés se mantiene siempre elevado.

Total 90
Sin duda, por este título no pasan los años. Sigue siendo un gran regalo para los amantes de la acción, la estrategia y la paciencia.

Lo Mejor
- La combinación entre alta dificultad y passwords garantizan su duración.
- Su enorme cantidad de niveles.
- La inclusión de nuevos vehículos.

Lo Peor
- Algún tirón del scroll, poca cosa.
- Los menos pacientes o hábiles lo pueden encontrar demasiado difícil.

LO QUE FALTABA

tu Sección de VIDEOJUEGOS en... *Madrid Rock*

CONSOLA MEGADRIVE 16 BIT

12.995 Pts.

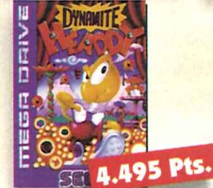
PACK CARLOS SAINZ
CONSOLA SUPER NES

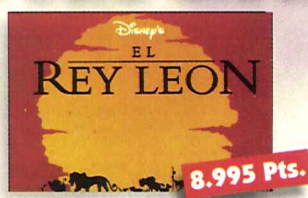
14.995 Pts.

Mogollón de títulos a un precio alucinanteeeeee...


7.995 Pts.
DONKEY KONG COUNTRY
SUPER NES


2.995 Pts.
SUPER MARIO LAND 2
GAMEBOY


4.495 Pts.
DYNAMITE HEADDY
MEGADRIVE


8.995 Pts.
LION KING
MEGADRIVE

... ADEMAS
¡Flipa, colega!
500 Videojuegos, consolas y periféricos con un **20% de descuento** hasta el 30/6/95


4.995 Pts.
SONIC KNUCKLES
MEGADRIVE


6.995 Pts.
SUPER STREET FIGHTER II
40 Megas


7.995 Pts.
VIRTUAL RACING
MEGADRIVE


7.995 Pts.
KNIGHTS OF THE ROUND
SUPER NES


8.995 Pts.
LION KING
SUPER NES


8.995 Pts.
SLAM MASTER
SUPER NES


6.995 Pts.
SMASH TENNIS
SUPER NES


3.995 Pts.
DYNAMITE HEADDY
GAMEGEAR



Gran Vía, 25
Tu nueva tienda de Videojuegos

¡¡Los precios marcados en esta página son válidos hasta agotar existencias. Así que vuela!!





Stellar Assault

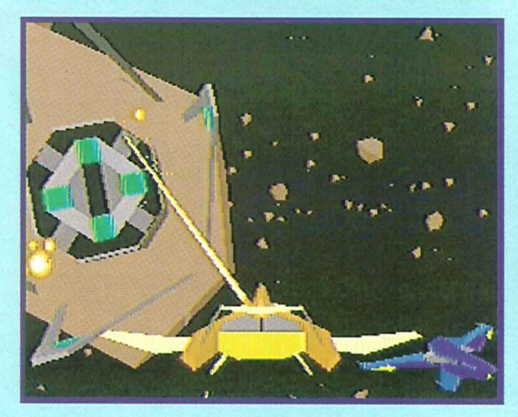
EL ASALTO DE LAS NAVES POLIGONALES

El mes pasado os adelantábamos en primicia el último matamarcianos poligonal para Mega Drive 32X. Pues bien, ya lo tenéis aquí con todo lo que conlleva. Los acercamientos y rotaciones que podéis observar en las imágenes que acompañan este comentario no son una ilusión óptica. Las dos naves que quedan a vuestra elección son capaces de realizar alucinantes giros de 360 grados, rotar sobre sí mismas y, por supuesto, ser dirigidas en cualquier dirección posible.

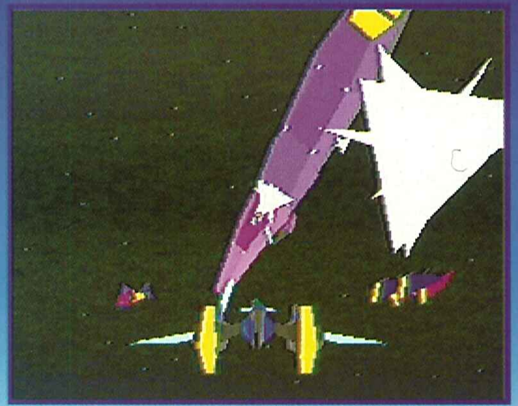
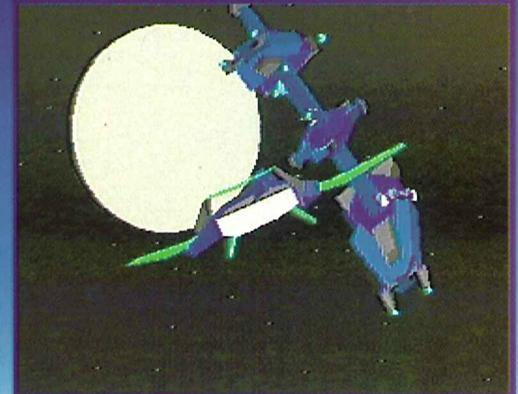
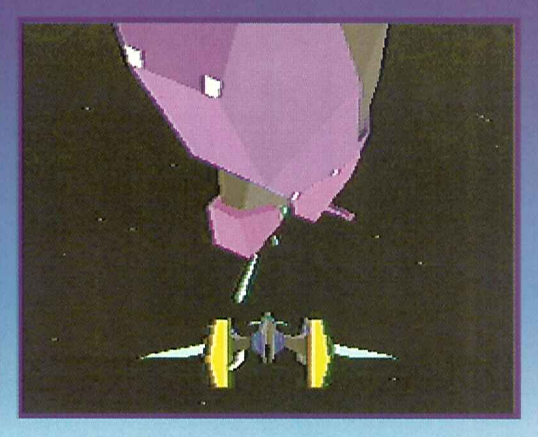
La mecánica de juego no presenta grandes novedades. Como buen matamarcianos que es, hay que cumplir una serie de misiones en las que lo importante es dejar limpia la zona de naves y de zonas de aprovisionamiento enemigas. Todo ello hasta completar un total de cuarenta objetivos, que irán sucediéndose uno tras otro con un grado de dificultad progresivo.

Para superarlas, vais a disponer de dos naves diferentes. La primera es más sencilla, con gran capacidad de disparo y una mayor maniobrabilidad, mientras que la segunda puede ser dirigida por dos jugadores simultáneos, uno para los mandos y otro para el disparo, o bien elegir entre piloto automático o manual para un solo jugador. Como seguridad, poseen un escudo protector que debéis mantener en buen estado si no queréis ver aparecer en pantalla las palabras Game Over. Y además podéis modificar la velocidad de la nave, algo fundamental para acertar con mayor fiabilidad en los objetivos.

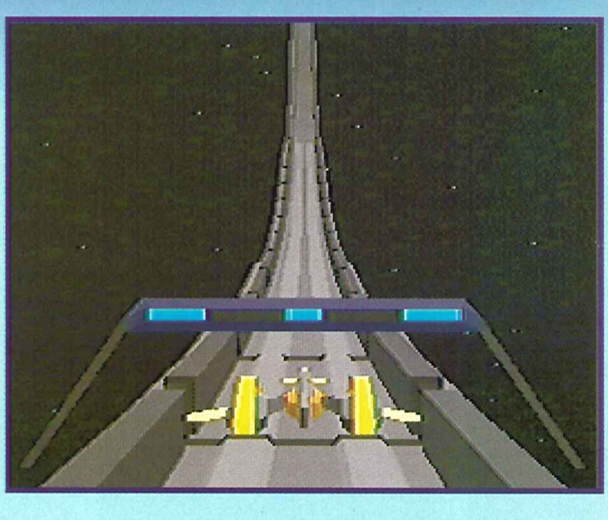
Los gráficos que nos presenta «Stellar Assault» son totalmente poligonales, con texturas y colores planos a excepción de las explosiones. Otro aliciente añadido, aunque menos importante, es la posibilidad de elegir tanto el color de vuestro aparato como el de los enemigos entre cuatro posibilidades distintas. En fin, un cúmulo de virtudes que Mega Drive 32X pone a vuestro alcance, sobre todo si os gustan los matamarcianos intensos.

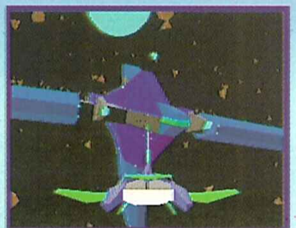
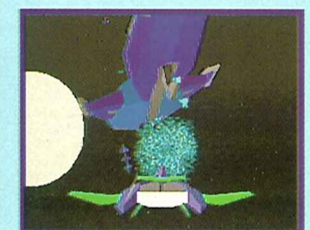


Los acercamientos de las naves a sus objetivos os dejarán asombrados por su enorme espectacularidad.

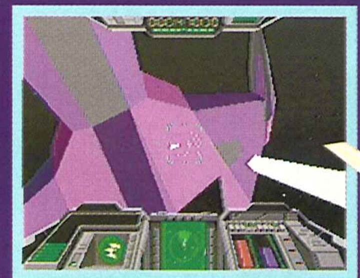
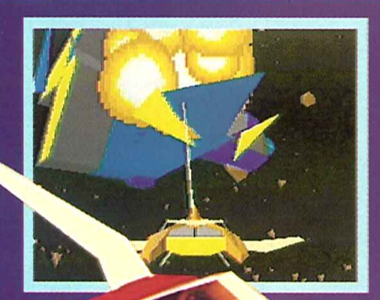




Polígonos a tutiplén, una gran batalla espacial y dos naves bien armadas os esperan en la nueva oferta para el 32X.



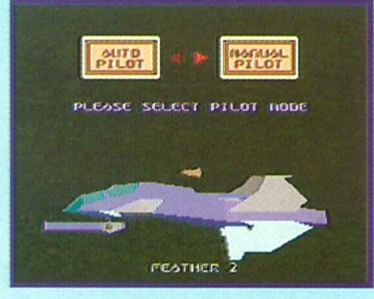





Ni una, ni dos, sino tres vistas

Tres perspectivas diferentes se pueden elegir en cualquiera de las dos naves. Una totalmente exterior, la segunda también exterior pero situada en la parte inferior de la pantalla, y la tercera desde el interior de la nave. Para seleccionarlas es necesario disponer de un segundo pad de control.

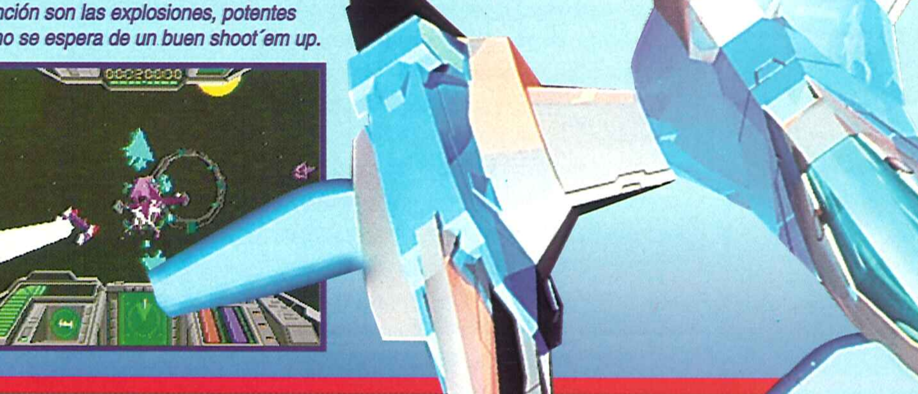


En este modelo de nave podéis elegir entre piloto automático (solo manejaréis el punto de mira del disparo) o manual.

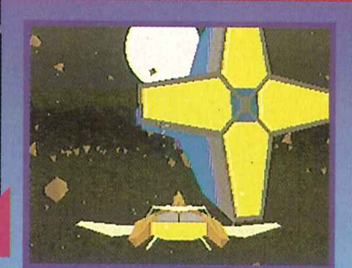


Otro de los apartados que llaman la atención son las explosiones, potentes como se espera de un buen shoot´em up.

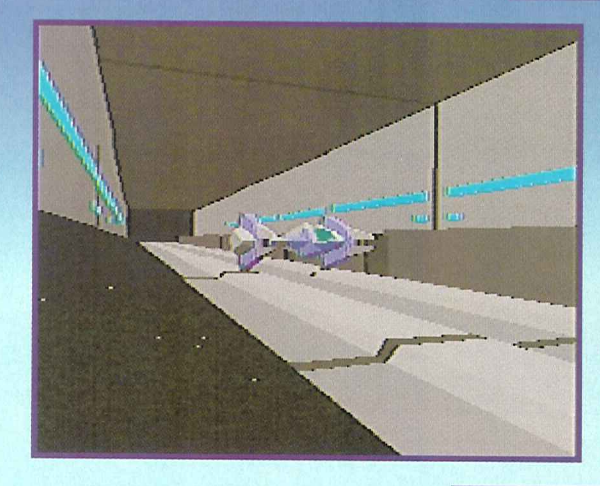




LO MÁS NUEVO

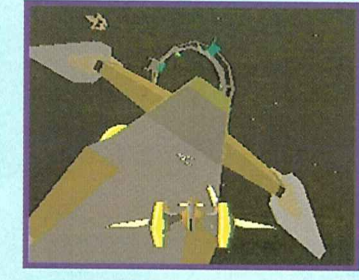




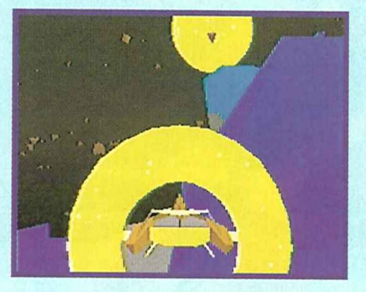


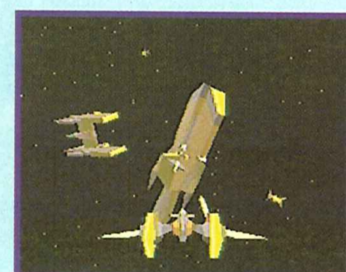


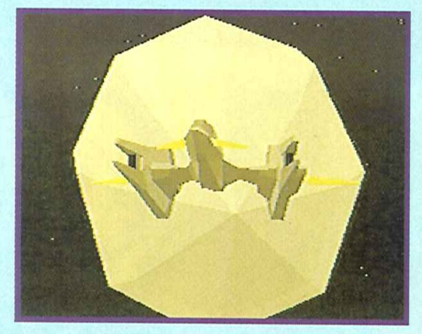
Este «Stellar Assault» posee todos los elementos que definen a un matamarcianos de la nueva generación.











Las dos naves disponen de un escudo de seguridad que se puede activar cuando los disparos sean inevitables de esquivar.



Divertir sin pretensiones

El soporte 32 bit de Sega va mostrando sus posibilidades de diversión dentro del cada vez más competitivo mundo de los videojuegos. «Stellar Assault» es un matamarcianos de la nueva generación, en el que las texturas y los gráficos poligonales son utilizados profusamente con un resultado más que aceptable.

La variedad de misiones, los dos jugadores simultáneos y la posibilidad de dirigir dos naves diferentes dan como fruto una notable jugabilidad, que se confirma con la enorme maniobrabilidad de las naves, capaces de realizar todo tipo de movimientos imaginables. Si a esto añadimos una capacidad de disparo inagotable y una serie de objetivos lo suficientemente amplia para no aburrir, el resultado es un matamarcianos sin pretensiones, pero divertido.

Boke

MD 32-X



MATAMARCIANOS
SEGA
MCTV 64 live

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 3
Megas: 32

Gráficos — 87
Polígonos y texturas planas para unas enormes naves enemigas en comparación con nuestro caza.

Música — 85
Cada una de las misiones dispone de un tema musical que se deja escuchar de principio a fin.

Sonido FX — 82
El aspecto menos conseguido del juego. Las explosiones suenan lejanas y son todas muy parecidas.

Jugabilidad — 89
Las dos naves responden al instante a las órdenes de nuestro pad. Además, son fáciles de manejar.

Adicción — 86
La opción de dos jugadores simultáneos, junto con otros detalles secundarios, influyen en este aspecto.

Total — 87
Un buen matamarcianos que sin grandes alardes ni pretensiones cumple a la perfección el objetivo de todo juego: divertir.

Lo Mejor
- La excelente capacidad de maniobra de las naves.

Lo Peor
- Los efectos de sonido.


MAS GRANDE
SERA EL DESAFIO
PARA TU
GAME GEAR
SUPER
COLUMNS
Dos juegos diferentes para una acción imparable.
Super Columns.
Una auténtica pasada. Las piezas rotan. Mayor libertad de acción.
Sonic Drift Racing.
Acércate a la meta a velocidad terminal.
Con cada juego, cable Gear to Gear de regalo.
SONIC
DRIFT
RACING
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL



NUNCA LA FURIA FUE TAN FATAL

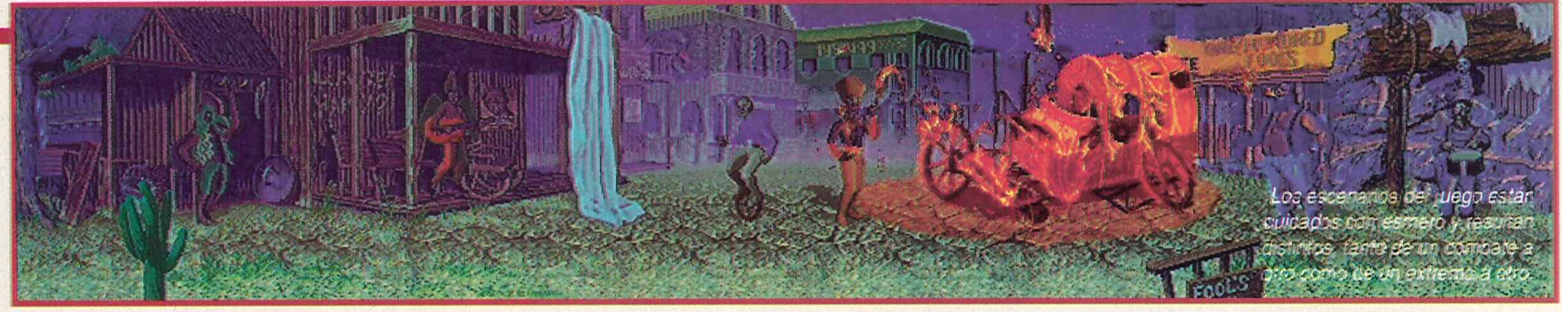
Fatal Fury 3

Los que piensen que un nuevo «Fatal Fury» ya no puede sorprender están equivocados. Los héroes de la furia quieren impactar, y en esta ocasión han buscado el impacto mostrando una movilidad asombrosa sobre unos escenarios impresionantes. Los nuevos luchadores de la furia disfrutan demostrando que saben moverse en tres dimensiones y que saben adaptar una ingente cantidad de golpes a cualquier posición que ocupen en el espacio.

Los escenarios varían tras cada combate, pero no se conforman con un cambio de luz. Algunos escenarios transforman constantemente su aspecto, y otros van incluyendo elementos nuevos y espectaculares. Y en todos, los personajes pueden moverse en tres planos distintos y disponen de golpes específicos para cada situación. Esta movilidad hace que los combates resulten mucho más fluidos que en otros arcades semejantes. Es cierto que controlar el cambio rápido de plano es difícil, pero una vez se consigue los resultados son inmejorables.

En un total de 266 megas se pueden disfrutar de las habilidades de 10 luchadores (cinco de ellos nuevos), más dos enemigos finales. Podéis pensar que dada la enorme memoria del compacto son pocos, pero todo tiene su explicación. Una explicación que habría que buscarla primero en la calidad gráfica de los escenarios (todos con varios planos de scroll) y luego en la animación de los luchadores. Y es que la rapidez de movimientos de estos héroes callejeros permite un juego sencillo y fluido, donde los golpes simples pueden resultar tan espectaculares como los especiales.

En este compacto se aprovechan al máximo las posibilidades tridimensionales de los escenarios. Los luchadores se pueden desplazar en tres planos distintos.



Los escenarios del juego están cuidados con esmero y resultan distintos, tanto de un combate a otro como de un extremo a otro.







«Fatal Fury 3» viene a demostrar que SNK se sigue superando. Y no sólo por sus 266 megas, sino sobre todo por su enorme calidad.



Jin Chonshu, tu enemigo



No le podéis elegir y tampoco podréis estudiar sus movimientos. Veloz y poderoso, es capaz de golpear a la vez con brutalidad e indolencia. Él es el Maestro de la Furia.





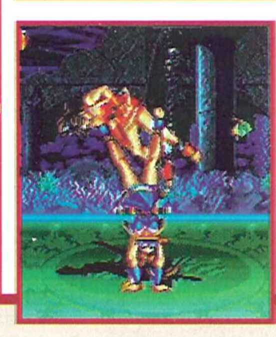






Como perros de presa





Los movimientos más espectaculares del juego son los cariñosos abrazos con los que los luchadores reciben al contrincante que se acerca demasiado a sus dominios. Cada personaje es capaz de realizar de dos a tres presas distintas, además de las que puedan ser golpes especiales. Todos ellos son nefastos para la barra de energía rival.



Hay muchas maneras de sufrir un accidente



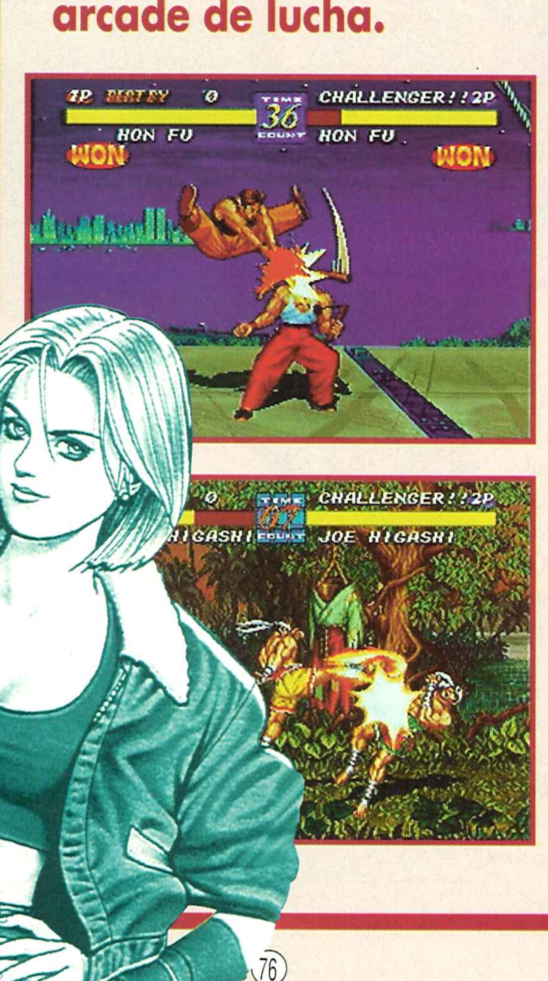
Hay que tener mucho cuidado cuando se viaja, y más cuando el desplazamiento se realiza sobre el mapa de «Fatal Fury 3». Y es que en cualquier momento podéis sufrir un accidente y veros obligados a luchar con Yamazaki, brazo derecho de Chunshao. Para acabar con este indolente luchador, bastará con derrotarle una vez.







Espacio en tres dimensiones y movilidad son los dos elementos que destacan en este arcade de lucha.

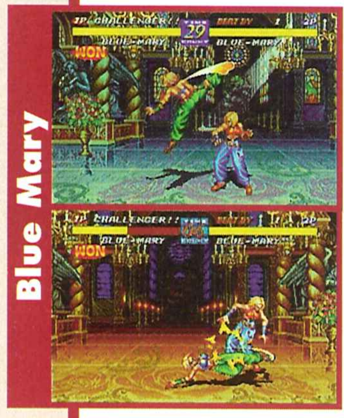


Andy Bogard



Es uno de los luchadores que se ha convertido en indispensable en todo «Fatal Fury» y también uno de los que menos golpes especiales nuevos ha aprendido. Lo que sí ha mejorado es su repertorio de puñetazos.

Blue Mary



A Mai Shiranui le ha salido una rival de cuidado en la persona de esta agresiva jovencita. Rápida como pocos luchadores, es capaz, además, de desarrollar algunos de los golpes más contundentes de todo el cartucho.

Bob Wilson



Se viste y se peina a lo rastafari, tiene andares graciosos y actúa con mucho desparpajo. Pero no os dejéis engañar: no tiene rival luchando con las piernas y, pese a no tener muchos golpes especiales, todos son de gran contundencia.

Franco Bash



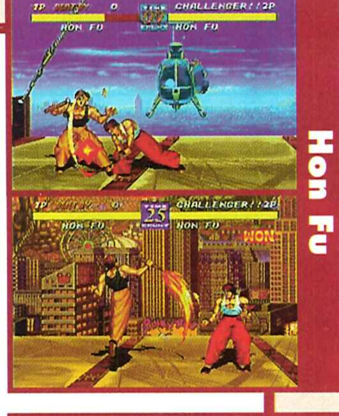
No podía faltar un musculitos entre este elenco de maestros de las artes marciales. Aunque parezca increíble, su fuerza física no le resta tanta movilidad como es habitual. En el cuerpo a cuerpo es de los más peligrosos.

Geese Howard



A Geese Howard no le hacía falta mejorar mucho su repertorio de golpes para convertirse en uno de los más poderosos rivales del torneo. Domina la lucha cuerpo a cuerpo con igual dureza que Franco.

Hon Fu



Se sospecha que es un policía de Hong Kong, pero lo único seguro es que se trata de un luchador de cuidado. Con los nunchakus en la mano es imparable, aunque tampoco hay que despreciar la habilidad con que maneja las piernas.

Joe Higashi



Poco se puede decir de este carismático personaje que no sepáis ya. Ágil, rápido y fuerte, es un rival temible por su gran dominio de los tres planos espaciales del juego. Su única pega es que ha evolucionado poco en sus golpes.

Mai Shiranui



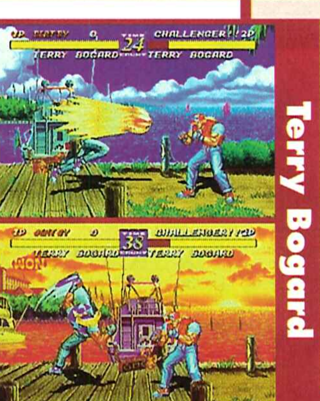
Una vieja conocida por todos los seguidores de la serie. Rápida y ágil, ha sabido mejorar la relación velocidad-fuerza de sus ataques hasta convertirse en una luchadora peligrosa, aunque esté por debajo de los nuevos fichajes.

Sokaku Mochizuki



Sin duda, este misterioso chino es el que cuenta con los golpes especiales más espectaculares. También es el que más golpes ofrece. Es difícil encontrarle un punto débil, ya que tiene buenos ataques en todas las distancias.

Terry Bogard



El héroe indiscutible de la saga no podía faltar a su cita más importante, y sigue siendo uno de los luchadores más completos. Aunque no ha aumentado su número de golpes especiales, los que tiene han ganado espectacularidad.

Un golpe bien dado puede hacer que el luchador salga disparado de la pantalla. Prueba a hacerlo.



Espectacularidad sutil

En este compacto SNK ha evolucionado de la espectacularidad bruta a la belleza sutil. Ha pasado de colocar personajes enormes en la pantalla a dibujar con nitidez luchadores tridimensionales casi vivos. Ha dejado de lado la crudeza de unos escenarios definidos hasta el límite, para envolver al jugador en decorados móviles, cambiantes, que respiran espacio. El resultado puede no apreciarse a primera vista, y, desde luego, las pantallas no le hacen justicia.

Es necesario jugar más de una vez para descubrir todas las sutilezas de este «Fatal Fury». Los movimientos fluidos de personajes y scroll consiguen un efecto de continuidad que pocos arcades sin "efecto cámara" («Virtua Fighter») han alcanzado. Sí, «Fatal Fury 3» va dirigido a los amantes de lucha, pero muy especialmente a los de la lucha plástica.

Teniente Ripley

NEO GEO



ARCADE
SNK
SNK

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: --
Nº de fases: 13 combates
Niveles de Dificultad: 8
Continuaciones: Graba
Megas: 266

Gráficos 96
La calidad gráfica general y el preciosismo de los escenarios elevan la lucha a la categoría de arte.

Música 93
Muy al estilo Neo Geo, la banda sonora es cañera y electrificante. Ideal para un cartucho fuerte como éste.

Sonido FX 95
El sonido de SNK ya era bueno de por sí, pero con el CD los efectos se han vuelto más dolorosos aún.

Jugabilidad 97
Os costará algo moveros con soltura en las tres dimensiones. Por lo demás, muy manejable y divertido.

Adicción 96
8 niveles de dificultad y el aprendizaje que se requiere para dominar el juego auguran una larga vida.

Total 96
No se podía esperar menos de «Fatal Fury» ni del Neo Geo CD: un compacto rebosante de calidad y repleto de acción.

Lo Mejor

- Los escenarios, con su profundidad, detalle y scroll.
- La agilidad y la enorme rapidez de los personajes.

Lo Peor

- Diez luchadores pueden parecer demasiado pocos.
- El tiempo de carga es más elevado de lo habitual.



LO MÁS NUEVO

Mad Dog McCree





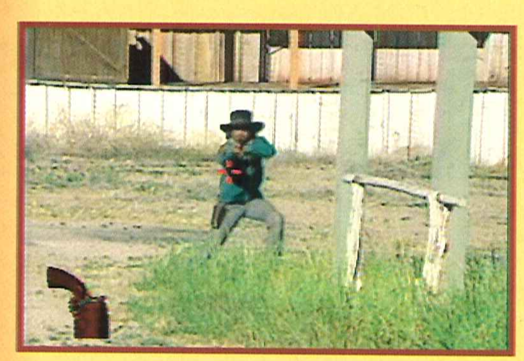
IMAGEN REAL PARA LA PISTOLA MÁS RÁPIDA

Mad Dog McCree marcó un hito en los salones recreativos. Y no por ser un "shooting game" con un revólver en lugar de pad, ni por ser español y hablar en cristiano. Lo que verdaderamente gustó fue que los personajes eran actores reales en un entorno real, el oeste americano. Vamos, exactamente lo mismo que Philips pone ahora al alcance de los usuarios de CD-i que cuenten con el cartucho de vídeo digital.

El juego es tan fácil de mecánica como de sobra conocido. Se trata de desbaratar la banda de Mad Dog y rescatar a los rehenes que éstos han ido capturando. Claro que para ello hay que tener reflejos rápidos, porque los secuaces de Perro Loco aparecen en los lugares más insospechados disparando antes de preguntar.

Para enfrentaros a la aventura podéis usar cualquier periférico de CD-i, pero ninguno va a resultar tan eficaz como la pistola que se incluye con el compacto. Con el pad, el punto de mira se mueve con excesiva lentitud, y en este juego no se perdona ningún fallo. Al primer impacto recibido o al primer inocente que resulte herido, perderéis una vida.

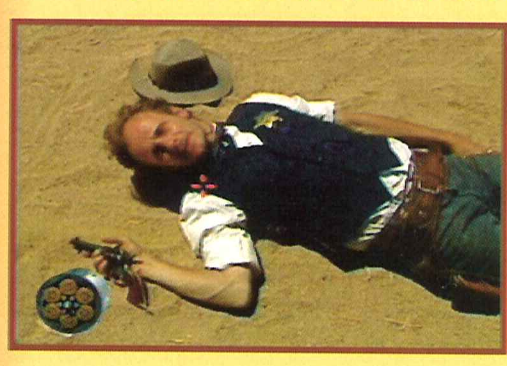
Además, si queréis tener las máximas posibilidades de éxito debéis completar las fases en un orden concreto, porque de lo contrario la historia puede ponerse muy complicada. Por ejemplo, sin conseguir la llave que guarda el cantinero no podéis abrir la celda del sheriff y liberarlo para que os ayude. Éstas y otras muchas situaciones semejantes no hacen sino añadir alicientes a un juego bastante atractivo sólo por ser cómo es.



Al cargar una partida os enfrentaréis en un duelo a uno de los matones de Mad Dog. En él tendréis que desenfundar y disparar antes de que lo haga el pistolero.



Desde esta pantalla podéis salvar o cargar partidas, acceder al modo de práctica, elegir el nivel de dificultad, pedir información, salir del juego o empezar la aventura.



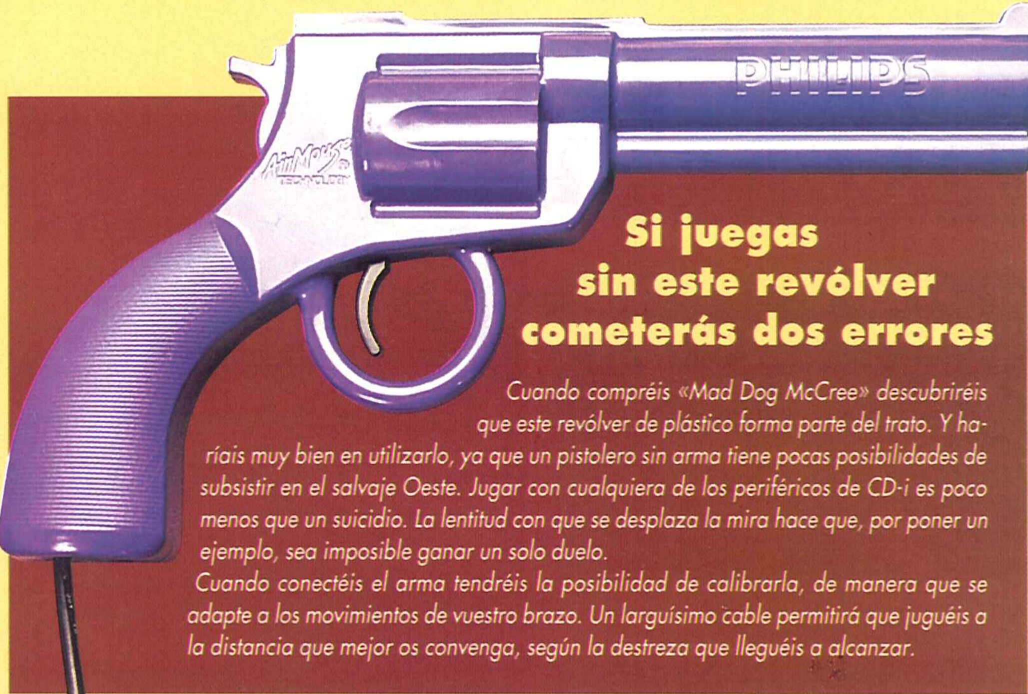


PHILIPS CD-i



El modo práctica servirá para ir cogiendo el punto a la pistola. Sobre la valla irán apareciendo botellas que hay que derribar mientras os jalean con acento mejicano.





Si juegas sin este revólver cometerás dos errores

Cuando compréis «Mad Dog McCree» descubriréis que este revólver de plástico forma parte del trato. Y haríais muy bien en utilizarlo, ya que un pistolero sin arma tiene pocas posibilidades de subsistir en el salvaje Oeste. Jugar con cualquiera de los periféricos de CD-i es poco menos que un suicidio. La lentitud con que se desplaza la mira hace que, por poner un ejemplo, sea imposible ganar un solo duelo.

Cuando conectéis el arma tendréis la posibilidad de calibrarla, de manera que se adapte a los movimientos de vuestro brazo. Un larguísimo cable permitirá que juguéis a la distancia que mejor os convenga, según la destreza que lleguéis a alcanzar.

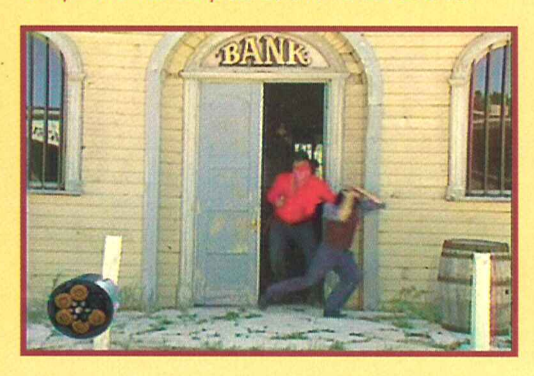
Con la ayuda del CD-i de Philips y su vídeo digital, podréis convertiros en auténticos pistoleros y vivir una película "de las de tiros" con un realismo insuperable.

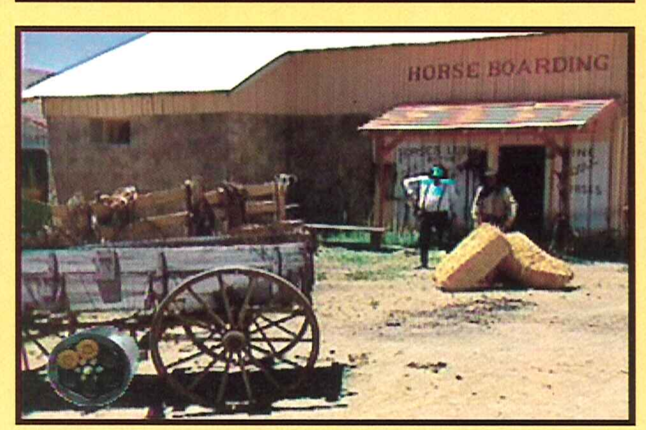


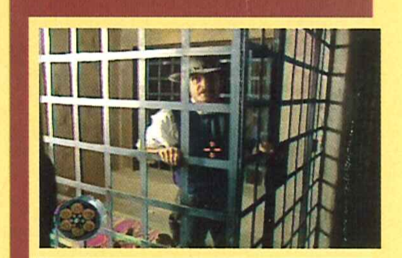


Para empezar a jugar podéis elegir cualquiera de las cuatro primeras fases. Sin embargo, pronto descubriréis la importancia de completarlas en un orden concreto.









La culpa de los gráficos la tiene el Digital Video Cartridge

Como veis por las pantallas, la calidad gráfica de este juego es inmejorable. De hecho, nos encontramos frente a una auténtica película. La "culpa" la tiene el cartucho de vídeo digital de Philips, que permite disfrutar de vídeo real con calidad digital.

Vistas así las cosas, la nota gráfica de este juego debería ser de 100. Si no se la hemos dado ha sido porque, aunque la imagen como tal no puede ser mejorada, sí se puede mejorar incluyendo más movimiento, tanto de cámara como de objetos y personajes. Recordad que nosotros puntuamos teniendo siempre en cuenta las posibilidades de la máquina.

LO MÁS NUEVO

Dispara y diviértete

Plantarse frente a este compacto es casi lo mismo que hacerlo frente a una película de vaqueros. O mucho mejor, porque aquí, además de disfrutar de una refriega en el saloon, podemos protagonizarla. A la calidad que proporciona el cartucho de vídeo digital se le une la potencial diversión de todo juego de disparo y la posibilidad de variar el desarrollo de la aventura.

«Mad Dog McCree» ofrece una gran dificultad a la hora de jugar con algo que no sea la pistola, -e incluso es difícil cogerle el tranquillo a ésta-, pero sin duda encantará a los amantes del género y resultará muy entretenido para cualquier jugador. Y es que lo de la pistolita atrae a cualquiera.

Teniente Ripley

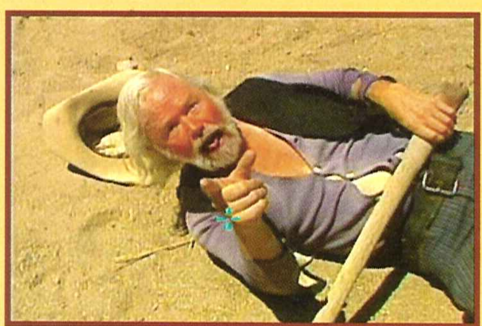


Este "simpático" enterrador va a ser el encargado de recordarnos lo cerca que podemos estar de la tumba.



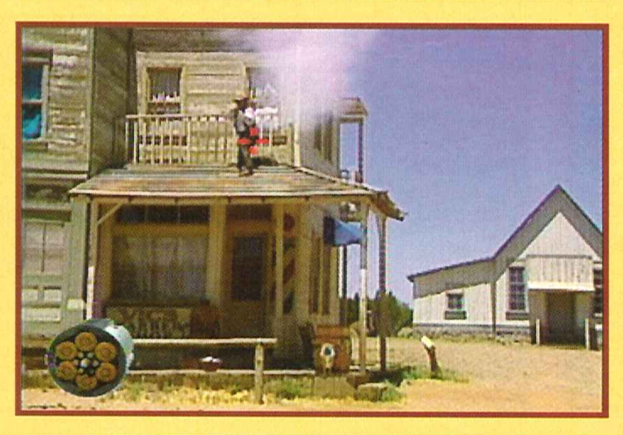
Si ves un sombrero vaquero a mano, póntelo. Será lo único que te falta para ser un pistolero de pro.



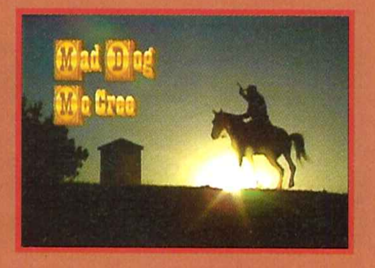








CD-i



ARCADE
CAP DISC
American Lasers

Nº jugadores: 1
Vidas: De 3 a 5
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Graba

Gráficos — 90
La calidad del vídeo digital de CD-i permite visualizar con nitidez todo tipo de imágenes de vídeo.

Música — 89
Las típicas melodías del Far West con calidad CD refuerzan la sensación de vivir una auténtica película.

Sonido FX — 89
Voces, gritos disparos... todo un elenco de sonidos directamente digitalizados del salvaje oeste.

Jugabilidad — 87
Con la pistola, siempre que esté bien calibrada, el juego resulta muy divertido pese a su gran dificultad.

Adicción — 87
Este tipo de juegos siempre terminan picando. Y si encima la historia cambia según nuestros actos...

Total — 88
Un juego divertido y adictivo, para demostrar que el CD-i, aunque no sea sólo una consola, también sabe agradar al jugador.

Lo Mejor
- La calidad gráfica nos coloca frente a una auténtica película del oeste.
- Consigue que el jugador esté siempre alerta, por la cuenta que le trae.

Lo Peor
- Jugar con cualquier cosa que no sea la pistola es más que difícil.
- Al salvar la partida se conserva el número de vidas ya perdidas.

¿CHERRY COKE?

CHERRY COKE marca reg.

Sí, Cherry Coke es un nuevo refresco, original, atrevido y rompedor. Para ti, que estabas esperando ALGO diferente, llega un nuevo concepto de sabor y de diversión.

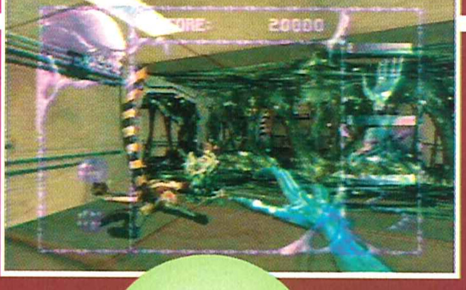
¡Atrévete!



Su sabor delicioso y refrescante te ofrece nuevas sensaciones. Cherry Coke está pensado especialmente para ti, es tu imagen, es tu sabor, es más que apasionante, una forma de vivir, rompe con todo, es ALGO diferente

CHERRY COKE es un producto de The Coca-Cola Company





TRES PERSONAJES EN SITUACIÓN LÍMITE



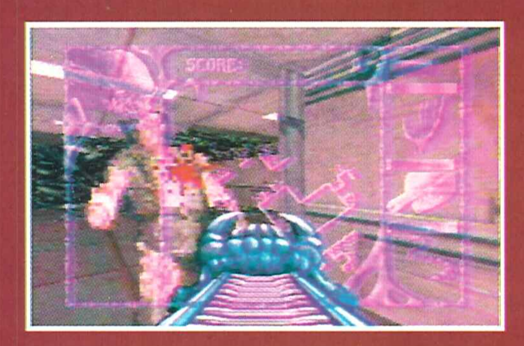
ALIEN VS PREDATOR

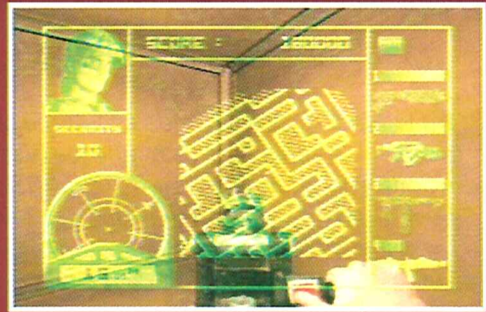
Nos encontramos en una base colonial de entrenamiento del ejército llamada Campo Gólgota. Los humanos no son los únicos seres que habitan la base. Dos grupos de formas de vida extraterrestre han sido detectados. El desconocimiento de ellos es casi absoluto, pero se tiene una certeza: son inteligentes y pretenden hacerse con el control de la zona de entrenamientos, aunque para ello tengan que eliminar a todos sus habitantes.

En realidad, «Alien vs Predator» son tres juegos en uno, ya que se puede simular la personalidad de tres personajes distintos: un marine, un alien o un predator. Todos comparten una perspectiva totalmente subjetiva, es decir, es como si vierais a través de los ojos de ese personaje. Salvando este punto común, cada uno de ellos dispone de distinto equipamiento.

El marine puede llegar a tener cuatro tipos de armas de fuego, un sistema de radar para detectar presencias extrañas, botiquines, munición para las armas, tarjetas de seguridad y comida. Todos estos items los irá encontrando en su recorrido por la base, bien por el suelo o en los ropajes del personal asesinado por los aliens y predators. Además, puede valerse de los ordenadores para encontrar valiosa información con la que llevar a buen término la aventura.

Los aliens disponen para su supervivencia de tres tipos de ataque, una gran velocidad y la posibilidad de plantar en sus enemigos huevos con los que poder continuar la partida si son eliminados. ►





En los tres personajes tenéis la posibilidad de activar un plano como el de la imagen. Un elemento de gran ayuda en los laberínticos pasillos de la base.



Las texturas y acercamientos tan reales que se han conseguido en «Alien vs Terminator» suponen una de las mejores bazas de éxito de este alucinante juego.

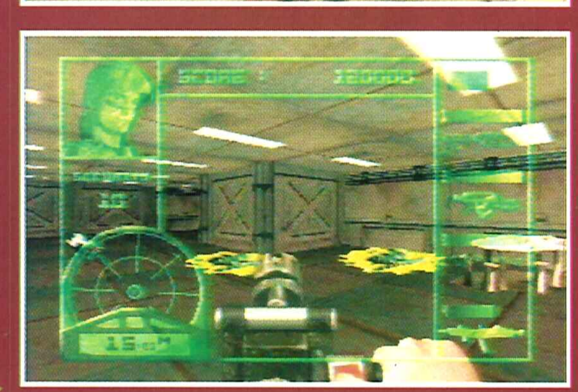








En algunas zonas de la base existen terminales de información conectadas al ordenador central. Si has elegido al marine utilízalas, serán de gran ayuda.





Tanto Predator como Marine pueden valerse de items como éste. Estarán por el suelo o bien en los cadáveres.

La Jaguar debuta en nuestras páginas con un título que en realidad puede definirse como "tres juegos en uno solo".

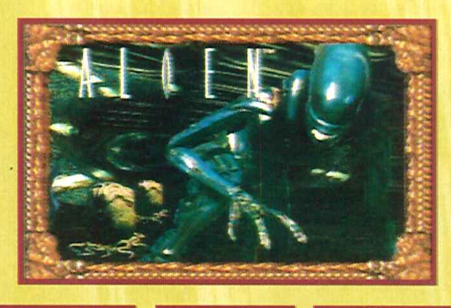
Arsenal para la supervivencia

Éstos son los items más importantes, junto con los de salud, que podéis encontrar. **Las armas** irán apareciendo según avancéis en el juego y su manera de obtenerlas variará según el personaje que seáis.

Los aliens son los más simples de todos y sus tres tipos de ataque no varían a lo largo de todo el juego.

El predator empieza con una especie de puñal, y a medida que va consiguiendo puntos de honor puede mejorar sus armas con tres modelos: una lanza, un lanzador de discos afilados y un mortero portátil.

El marine conseguirá sus armas mediante items o tras quitárselas al cadáver de algún compañero, puesto que él, evidentemente, no las va a necesitar ya.





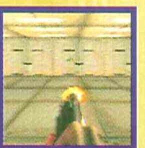


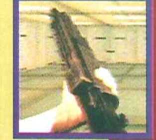






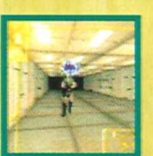


















El Alien tiene un sistema muy particular para continuar con vida en el juego. Con una combinación de movimientos, planta un huevo en sus enemigos.



Más cerca de la realidad

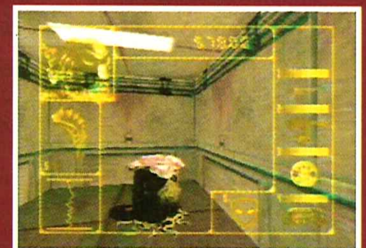
Un verdadero simulador de aventuras con todas las letras, eso es lo que me he encontrado al jugar con este brillante «Alien vs Predator». En primer lugar, la perspectiva subjetiva elegida es la más acertada para adentrarnos en la situación de los personajes. Luego tenemos unos gráficos de excelente definición, con texturas propias de una consola como ésta, detalles de un realismo increíble y un planteamiento de las zonas de la base muy acertado. Y para completar el conjunto, podemos disfrutar de unos efectos de sonido digitalizados muy creíbles y auténticos. Pura diversión de última generación, vamos.

Todo ello me ha introducido inevitablemente en el pellejo de los tres personajes. He pensado como un alien, he luchado como un predator y me he sentido un marine del futuro. ¡Ah!, las puntuaciones las ponemos teniendo en cuenta las características y posibilidades potenciales que creemos puede desarrollar este soporte.

Boke













El predator, por su parte, cuenta con cuatro armas propias de su planeta, la posibilidad de hacerse invisible para los humanos, reservas de salud y un sistema analizador de las ondas acústicas.

Por último, tened en cuenta que al elegir a uno de estos tres personajes habéis de pensar como ellos y realizar la misión lógica que le corresponda. Así, el objetivo del alien es encontrar a la Reina, el predator debe acabar con ella, y el marine ha de escapar de la base tras activar un sistema de autodestrucción.



JAGUAR



AVENTURA
ATARI
Atari/Rebelion
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: Progresiva
Continuaciones: Salva
Megas: 32

Gráficos — 91
Imágenes renderizadas, diseño laberíntico de todas las zonas y unos acercamientos increíbles.

Música — 90
Suena siempre de fondo, apenas perceptible, pero crea un ambiente tenso y de constante tensión.

Sonido FX — 94
Los chillidos de predators, aliens y gritos de marines suenan a la perfección, todos ellos digitalizados.

Jugabilidad — 90
Aunque el número de botones da respeto, es bastante simple: basta con disparar y abrir puertas.

Adicción — 91
El ambiente y la capacidad de simulación hacen que vivamos nuestra propia película de ciencia ficción.

Total — 91
Un juego que lleva la simulación a unos límites insospechados. Realmente te llegas a sentir dentro del pellejo de estos personajes.

Lo Mejor
- El ambiente de película creado gracias a los gráficos, música y efectos de sonido.

Lo Peor
- Que sea uno de los primeros juegos para Jaguar y no se pueda evaluar en su justa medida. Aun así, apunta lo que puede dar de sí esta consola.



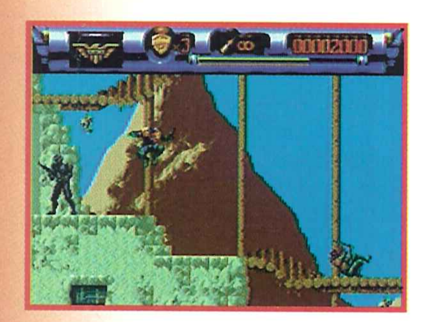


JUDGE DREDD

ÉL ES LA LEY, Y LO VA A DEMOSTRAR









El protagonista de este juego vive en Mega City One, tiene una moto Lawmaster, va armado con su Lawgiver Gun y viste un psicodélico modelito que haría las delicias de los diseñadores más excéntricos. Por si aún no son suficientes pistas, os diremos que inocentes y culpables ya le conocen en su faceta de juez justiciero, que deambula por el año 2205 y que afirma que él es la ley. Con estas referencias ya sabréis que estamos hablando de un singular personaje llamado Joseph Dreed, que llega a los 16 bits de Sega dispuesto a hacer justicia.

Para ello va a disponer de vuestra ayuda a lo largo de trece fases y de las instrucciones de la Junta General de Jueces. Ellos son los encargados de indicar al comienzo de cada fase las dos misiones que debéis completar si queréis pasar a la siguiente ronda. Unas misiones que abarcan objetivos muy diversos, como detener a un buen número de criminales, cerrar accesos, desactivar ordenadores e, incluso, demostrar vuestra propia inocencia.

El juego mezcla ingredientes de los comics de Eagle con otros procedentes de la película de Stallone que próximamente se estrenará en nuestro país (os podéis imaginar que el protagonista tiene un aire a Sly). Y como sucede en ambos casos, los grandes enemigos a batir son Rico y el Juez Muerte, dos personajes que están avalados por una sólida carrera criminal a sus espaldas.

Largas fases laberínticas para investigar, diversos tipos de armas que conseguiréis al recoger items, así como unos escenarios tirando a siniestros os esperan en Mega City Uno, sede de vuestra próxima cita con la justicia.



El Juez Dreed va a pasar a la acción en Mega Drive antes de hacerlo en las pantallas de cine de nuestro país.



Al inicio de cada nueva fase, la Junta Central de Jueces os indicará en qué va a consistir vuestra siguiente misión.

Justicia informatizada

Los ordenadores son una importante base de datos que os indica qué porcentaje de las misiones ya está cumplido. Pero a veces, también tendréis que desactivarlos.

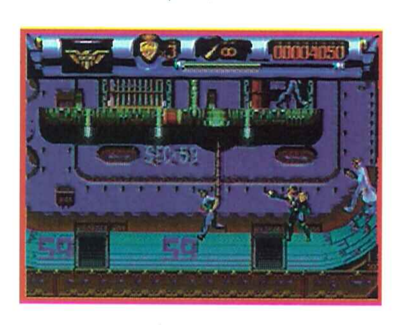


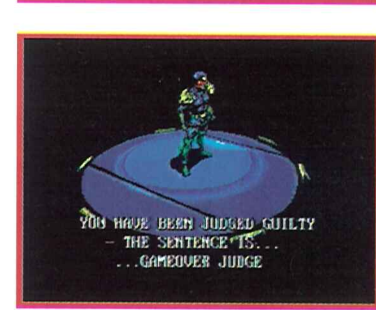


Nuestro amigo Dreed es juez y jurado, así que puede declarar culpables a sus adversarios. Después, cárcel o muerte.



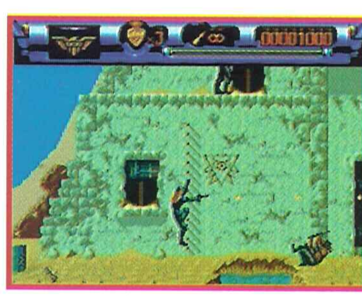
Una vez cumplidos los dos objetivos que generalmente requiere cada misión, se os abrirá la puerta hacia la siguiente fase.





A pesar de su aspecto cien por cien peliculero, no se ha olvidado la carrera de Joseph Dreed como figura del cómic.





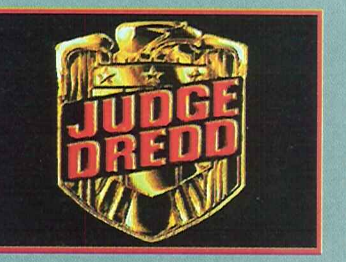
Acclaim pone su sello a la justicia

Si recordáis el reciente «Stargate», os podéis hacer una idea de lo que esconde «Judge Dreed». Es como si Acclaim hubiera cogido al protagonista del primero y le hubiera cambiado el uniforme, con la salvedad de que con su imagen de juez responde bastante mejor al pad. La pena es que, en líneas generales, el resultado defrauda.

Yo me esperaba que este justiciero del siglo XXI ofreciera mucho más en su paso a consola. Sí, es cierto que el cartucho es muy extenso, tiene su dificultad y nuestro juez se mueve bien. Pero aún así queda la sensación de que le falta algo para llenar por completo las expectativas que habíamos puesto en él.

Cruela de Vil

MEGA DRIVE



ACCIÓN
ACCLAIM
Probe

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 13
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 84
Las digitalizaciones son buenas, pero los escenarios resultan muy lineales y repetitivos.

Música — 80
Unas melodías cien por cien machaconas. Vamos, que si bajáis el volumen no vais a echarlas de menos.

Sonido FX — 82
Las explosiones, disparos y demás parafernalia de un juego de acción. Eso sí, correctamente plasmadas.

Jugabilidad — 85
Nuestro juez se deja llevar con gracia y soltura a lo largo de las trece fases que componen el cartucho.

Adicción — 83
El hecho de afrontar numerosas misiones es atractivo. Lo malo es que la mayoría son muy similares.

Total — 83
Un juego correctamente realizado, que sirve de avance al próximo estreno de la película en la que está basado.

Lo Mejor
- Las digitalizaciones del juez Dreed están muy bien realizadas.
- Su extenso mapeado os permitirá explorar todo lo que queráis y más.

Lo Peor
- Que los objetivos de las misiones sean muy similares.



¡POR MIS PISTOLAS!



El oeste se está convirtiendo en una fuente de inspiración para los programadores. La vía abierta por «Sunset Riders» ha sido continuada por títulos como «Lethal Enforces 2 Gunfighters» o las conversiones para distintos soportes de la recreativa «Mad Dog MacGree». En ellos, los pistoleros han sido tratados de maneras diferentes, ya que mientras el primer juego mencionado era un arcade de desarrollo horizontal, los dos últimos consistían en shoot'em up con imágenes digitalizadas y perspectiva subjetiva. Pues bien, ahora «Wild Guns» nos presenta una mezcla de ambos, con perspectiva frontal y gráficos de arcade.

Pensado para uno o dos jugadores simultáneos, la mecánica del juego consiste en disparar a todo elemento orgánico o inorgánico sospechoso de producir daño, y en él se ofrecen dos modos diferentes. En el primero se trata de ir avanzando por cinco fases hasta llegar a la guarida del bandido de turno, e incluye items con los que conseguir armas más potentes así como un número determinado de bombas. Por el contrario, en el modo versus mediréis vuestra puntería con la computadora o frente a un contrincante humano en tres pruebas de tiro al blanco.

Por cierto, aparte de disparar, tanto el pistolero como la chica pueden saltar y esquivar los proyectiles enemigos. Una habilidad que resulta fundamental dominar si queréis que el juego no se termine a las primeras de cambio.



Para esquivar los disparos enemigos, el pistolero/a es capaz de hacer saltos tan acrobáticos como el de la imagen.



Una vez superada la fase introductoria, podéis elegir entre cuatro escenarios diferentes. Si los acabáis, hay sorpresa.



Las fases de bonus son iguales que la de dos jugadores versus. Ánimo y a conseguir el mayor número de puntos.









He aquí el juego ideal para soltar adrenalina sin tener que levantarse de la silla.

Disparos divertidos

Spaco nos presenta el típico juego ideal para pasar el rato disparando a todo lo que se mueva. Este género lúdico tiene distinto enfoques, y el que nos propone «Wild Guns» pasa por ser uno de los más divertidos. La posibilidad de medirnos en competiciones de tiro al blanco con otro jugador, e incluso el propio desarrollo del arcade, lo hacen muy jugable y tremendamente adictivo.

En fin, un programa sin pretensiones más allá del entretenimiento, y que presenta un lejano oeste cibernético que tiene su gracia.

Boke

Dos mejor que uno





«Wild Guns» cuenta con la posibilidad de dos jugadores simultáneos en otros tantos modos de juego diferentes. En el primero de ellos, se puede desarrollar todo el recorrido del juego con dos pistoleros o pistoleras; mientras que en el segundo modo se trata de medir vuestra puntería en tres tipos de blancos distintos, bien contra otro jugador humano o bien contra la computadora. Una opción que vale su peso en oro.

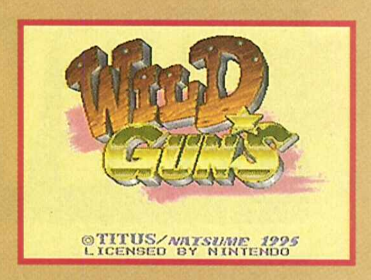












DISPARO
SPACO
Titus

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Infinitas
Megas: 8

Gráficos — 83
Permanente scroll horizontal, con buenas animaciones de los dos personajes protagonistas.

Música — 79
Sinceramente, entre el maremágnum de explosiones no se distingue bien la banda sonora.

Sonido FX — 81
Explosiones de todos los tipos, estilos y calidades, junto a los gritos del enemigo al ser alcanzado.

Jugabilidad — 82
La dificultad es un poco elevada, quizá porque sólo tiene seis fases incluyendo el jefe fin de juego.

Adicción — 84
Un cartucho destinado a los aficionados a los videojuegos que quieran soltar adrenalina.

Total — 82
Un programa sin excesivas pretensiones, con una calidad ajustada a su número de megas, muchos disparos y acción continua.

Lo Mejor
- Que te quedas como nuevo después de jugar un par de partiditas.

Lo Peor
- El número de fases puede parecer escaso y la dificultad un tanto elevada.

SEGA MEGA DRIVE

ÚNETE A LA ÉLITE DE OCEAN









La desgracia se ha extendido como la peste por el país de los Puttys. Este territorio antiguamente apacible cayó, tras veinte años de batalla sin cuartel, en las manos del Brujo Scaterfish. Para colmo, las Fuerzas de Paz que la O.N.U. envió a la zona tampoco cumplieron su cometido, porque el comandante de los GI Pups, Napalm el Gato, enloqueció y terminó convertido en el dios de las ranas moteadas que habitan el país.

La última esperanza que queda consiste en que el Putty Squad, célebre escuadrón de élite compuesto por Super Putty y Dweezil, el Gato de Jengibre, consiga poner orden en el lugar. Ellos dos se van a lanzar en paracaídas sobre cada lugar en conflicto con una idea fija en la mente: liberar a todos los puttys que estén presos en esa zona y enfrentarse tanto a los secuaces del Brujo como a los adoradores de Napalm. Sólo hay un problemilla, y es que Dweezil es un antiguo enemigo de Super Putty, por lo que únicamente le ayudará cuando nuestro protagonista le tiente con una sabrosa lata de comida.

Por supuesto, el papel de Super Putty está reservado en rigurosa exclusiva para vosotros. Gracias a él os vais a convertir en un ser redondito y moldeable, capaz de repartir puñetazos de alta potencia y de absorber los items que ayudarán a que vuestra tarea de poner paz en el país de los puttys sea un poco más llevadera.

Putty squad





Un agente de primera fila

Desde que James Bond revolucionó el mundo del espionaje, ningún agente secreto o miembro de un escuadrón de élite que se precie puede prescindir de ciertas "ayuditas". Así, siguiendo la tradición de 007, Super Putty tendrá a su disposición 12 ítems con los que solventar situaciones difíciles. Además cuenta con la maleabilidad de su cuerpo, y eso sin olvidarnos de todas las puertas secretas que va a encontrar a lo largo de su aventura.





El manejable Putty y su escuadrón también van a deleitar en los 16 bits de Sega.







Dicen que la música amansa a las fieras. Bueno, por lo menos las melodías del Tío Ted les hacen bailar olvidándose de Putty.



Las estrellas aumentan las habilidades de nuestro protagonista haciéndole más "super" todavía. A coger todas las que podáis.





Redondito y manejable

Dos calificativos que sirven tanto para definir al cartucho como para hacer referencia a su protagonista. Y es que Super Putty se pone completamente en nuestras manos para que le conduzcamos con éxito a lo largo de una interesante aventura plataformera.

Lo que no cabe ninguna duda es que estamos hablando de un personaje muy agradecido, porque hace todo lo que queremos y en el momento que queremos. Con personajes así da gusto introducirse de cabeza en un juego, y más cuando es tan extenso y atractivo como el que ahora nos ocupa.



Cruela de Vil

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
OCEAN
System 3
Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 54 niveles
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 86
Los escenarios derrochan tanto color como movilidad y versatilidad desprende el protagonista.

Música — 84
La banda sonora es un compendio de completas e interesantes melodías. Agradable de oír.

Sonido FX — 83
Todos los efectos que escucharéis a lo largo de la aventura resultan simpaticones y animadillos

Jugabilidad — 89
Super Putty se pone en vuestras manos con plena confianza, ya que se deja manejar sumamente bien.

Adicción — 87
La dificultad es progresiva, pero falta la opción para dos jugadores simultáneos que aparecía en SNES.

Total — 85
Super Putty protagoniza un cartucho casi tan redondo como él. Y es que Ocean ha puesto mucho cuidado en su nuevo personaje.

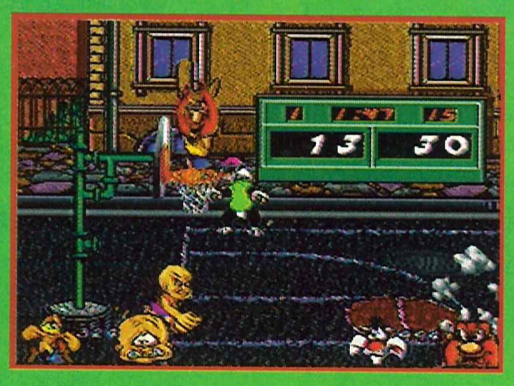
Lo Mejor
- **La aventura resulta extensa y no por ello pierde ni una pizca de interés.**
- **Su progresivo nivel de dificultad hace que todo se complique poco a poco.**

Lo Peor
- **Ser totalmente incapaces de localizar a alguno de los Puttys Rojos que hay que rescatar.**

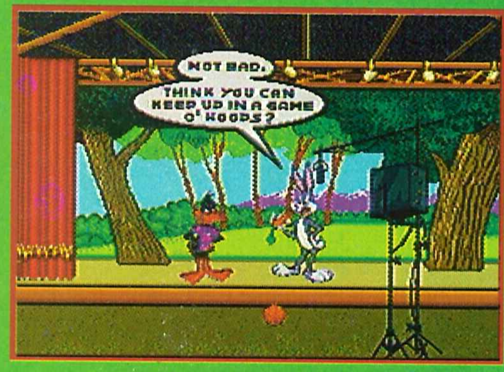


Looney Tunes BASKETBALL









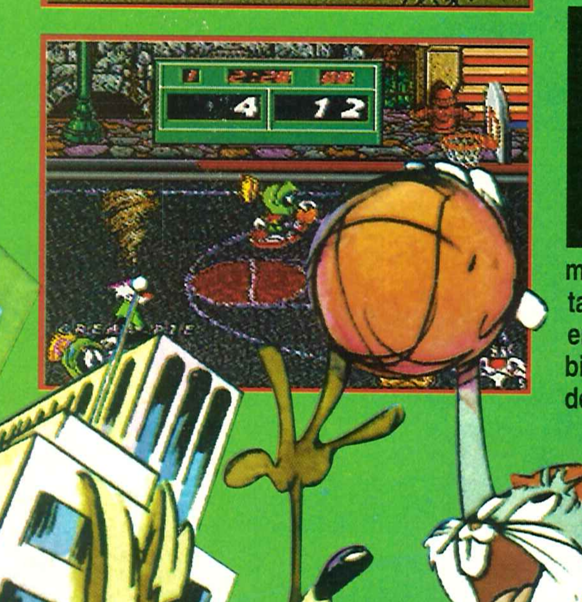
EL "DREAM TEAM" DE LA WARNER

Los hay que una vez que terminan su jornada laboral se van a jugar al fútbol sala. Otros, como los personajes de la Warner, han encontrado en el baloncesto la mejor manera de liberar el estrés acumulado. Y es que cuando terminan de grabar su episodio diario para la televisión, Bugs Bunny y compañía saltan a la cancha para echar unas canastitas, gracias a este nuevo cartucho de Sunsoft para Super Nintendo.

Bugs Bunny, el Pato Lucas, Elmer Gruñón, Wile E. Coyote, el Diablo de Tasmania, Yosemite Sam, Silvestre y Marvin el Marciano ya están calentando motores para jugar unos apasionantes dos contra dos. Claro que serán unos partidos un tanto atípicos, ya que los participantes van a realizar jugadas que no están contempladas en el reglamento (las más espectaculares son las denominadas "Long Range") y que más bien parecen directamente sacadas de los dibujos animados. Así, ya os iréis dando cuenta de que en estos partidos todo vale, y más si tenéis una buena provisión de items.

A la hora de ponerse manos a la obra, podéis optar por participar en el torneo o en un partido amistoso. En el primer caso, dos jugadores simultáneos pueden formar el equipo, mientras que en el segundo contáis con la posibilidad de participar hasta cuatro personas a la vez.

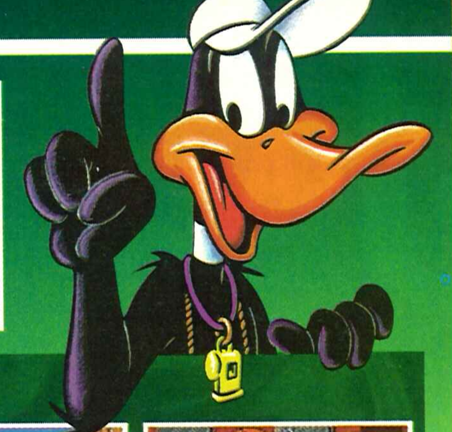
Qué, ¿os animáis a saltar a la cancha con los personajes de la Warner?



NINTENDO SUPER NINTENDO







Las mejores canastas











Bugs patea como si estuviera jugando al fútbol.

La principal habilidad del Coyote son los cohetes.

Elmer encestará gracias a su pericia de cazador.

El pato Lucas hace virguerías antes de encestar.



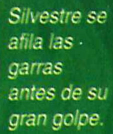
















Marvin imanta el balón para así anotar fácilmente.

Silvestre se afila las garras antes de su gran golpe.

Taz se traga el balón para escupirlo con fuerza.

Yosemite Sam lanza botando el balón a "lo bruto".

La locura del baloncesto

Los cartuchos deportivos suelen ser, por regla general, los más adictivos. Pero cuando se une el deporte con ocho personajes de la factoría Warner capaces de realizar las acciones más inimaginables sobre la cancha -lanzar cohetes, imantar el balón o hacer que éste se convierta en un minino-, el juego alcanza unos niveles de auténtica locura.

Sumadle a esto la opción de cuatro jugadores simultáneos y tendréis el no va más, aunque cueste dominar los pases y otras jugadas. Un baloncesto diferente, pero tan divertido o más que el que se ajusta al reglamento.

Cruela de Vil



Por si os decidís por participar en el modo torneo, aquí tenéis la localización exacta de todas las poblaciones en las que se éste se disputa.







SUPER NINTENDO



DEPORTIVO
SUNSOFT
Sunsoft

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: -
Nº de fases: Torneo
Niveles de Dificultad: 10
Continuaciones: 0
Megas: 16

Gráficos 89
Personajes grandes, que se mueven con agilidad y realizan limpiamente todo tipo de acciones.

Música 81
Las melodías son animadillas, pero tras escucharlas un buen rato pueden terminar cansando.

Sonido FX 86
Botes de balón, pases y muchas digitalizaciones, ya que todos los personajes dicen algo.

Jugabilidad 84
Cuesta un poco cogerle el tranquillo a la defensa, y es muy difícil ganar a la máquina.

Adicción 86
Un cúmulo de jugadas a cuál más sorprendente y alocada, torneo y cuatro jugadores simultáneos.

Total 86
Si los personajes de la Warner siempre han tenido mucho tirón, ahora que juegan al baloncesto romperán con todo.

Lo Mejor

- Simplemente, ver a los personajes de la Warner jugar al basket.
- Las canastas tan especiales y divertidas que anotan estos jugadores.

Lo Peor

- Es bastante difícil, casi imposible vencer a la máquina en el modo torneo.

LO MÁS NUEVO

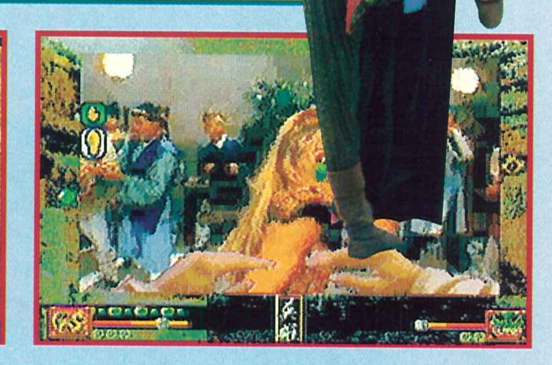
LA LUCHA SE HA HECHO CINE



SUPREME WARRIOR







Desde que se empezó a hablar de Mega CD 32X, ya se decía que esta máquina iba a ser la encargada de liberar al Mega CD de la esclavitud a la que se ve sometido por parte de Mega Drive. Entre otras cosas, iba a aumentar el número de colores en pantalla y a acelerar el tiempo de acceso a disco. Se llegó a decir incluso que Mega Drive, Mega CD y 32X equivaldrían a Saturn. Y sin llegar a esos extremos, lo cierto es que algo de mejoría se ha apreciado, aunque no tanta como se decía.

El grupo Digital Pictures ha sido el primero en decidirse a programar para este complejo sistema. Sus cuatro títulos, entre los que resalta este «Supreme Warrior», se basan en el vídeo digitalizado, mejorando lo que en este sentido había para Mega CD.

La historia del juego os lleva hasta Hong Kong (donde realmente se han rodado las imágenes) y os pone en la dura tarea de recuperar una máscara de tremendo poder. El camino hacia el guardián de la máscara está obstaculizado por tres jefecillos, que cuentan con dos guardaespaldas cada uno. Una vez eliminados los tres jefes, tendréis que veros las caras con el auténtico malo y sus dos correspondientes secuaces. En definitiva: doce rivales a los que enfrentaros, contenidos en dos CD's.

Básicamente, vuestros movimientos se reducen a dar patadas y puñetazos y a defenderos. Como es habitual en este tipo de juegos, sólo si golpeáis en el momento adecuado causaréis daño a vuestros contrarios. De hecho, en el nivel fácil aparecen unos iconos en pantalla que os indican el tipo y la dirección del golpe adecuado para cada momento. De lo hábiles que seáis golpeando dependerá que la barra del rival llegue a cero, momento en que habréis ganado el combate. Por medio disfrutaréis de escenas de ambientación y de los consejos que vuestra inseparable compañera os ofrecerá en dos idiomas bien diferentes, a saber: inglés y chino.





Los enemigos derrotados "regalan" estos items, cuyas propiedades van desde recuperar la energía a ralentizar el juego. Es ideal contar con un pad de seis botones.



Los iconos que veis en pantalla indican el tipo de golpe a realizar (patada en este caso) y la dirección que debe llevar. Eso sí, si no sois rápidos, no alcanzaréis al rival.

MEGA CD 32X



AVENTURA INTERACTIVA/LUCHA
ACCLAIM
Digital Pictures
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 12 luchadores
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Graba





Pese a que la mejoría gráfica es notoria, tampoco alcanza la calidad esperada. Juegos como «Power Rangers» ya mostraban características similares.

¿Esto es todo?

Me resisto a creer que Mega CD 32X sólo nos pueda ofrecer programas como «Supreme Warriors». Y no porque el juego sea malo en el amplio sentido de la palabra, sino porque no es todo lo que se podía esperar. No se le puede negar cierto atractivo, mucha originalidad y una buena realización por parte de Digital Pictures, pero es indudable que el juego se queda corto.

Corto, porque el estilo «Road Advenger» no satisface a un público muy amplio y, además, tiene una vida limitada. Corto, porque a pesar del aumento de colores en pantalla está muy cerca de «Power Rangers», que no usaba 32X. Corto, en definitiva, porque el castillo formado por las tres consolas Sega debía al menos asombrar al jugador, y no lo hace.

Teniente Ripley













Los protagonistas del rodaje de «Supreme Warrior» actúan igual que en una película de artes marciales, reforzando el estilo realista del juego.

Un recital de golpes









Básicamente, vuestro guerrero sólo puede realizar tres tipos de golpes: puñetazo, palmada (variante del puñetazo) y patada. Todos ellos desde perspectiva subjetiva. Sin embargo, si consigue encadenar una serie de golpes, la imagen cambiará y podréis verle casi de cuerpo entero mientras reparte mandobles sin vuestra participación.





Gráficos — **80**
Se ha notado bastante mejoría con respecto a los anteriores CD's de vídeo digitalizado para Mega CD.

Música — **83**
A tono con la acción y la localización de escenarios, es tan correcto como se podía esperar de un CD.

Sonido FX — **82**
Los efectos sonoros, todos ellos reales, ayudan a reforzar la ilusión cinematográfica del juego.

Jugabilidad — **73**
La libertad de movimientos del jugador está supeditada a lo que es oportuno hacer en cada momento.

Adicción — **72**
Su originalidad resulta muy atrayente en un primer momento, pero si se acaba una vez pierde el encanto.

Total — **75**
Puede que este género no sea propicio para explotar las posibilidades del sistema, pero se esperaba más de este juego.

Lo Mejor

- La originalidad del juego.
- Cuando se le coge el truco, resulta bastante atractivo...

Lo Peor

- ... pero lo pierde después de unos cuantos combates todos iguales.
- A pesar de la mejoría gráfica, no es para lanzar las campanas al aire.



LO MÁS NUEVO

NINTENDO GAME BOY

KIRBY'S Dream Land 2

MÁS ALLÁ DEL ARCO IRIS

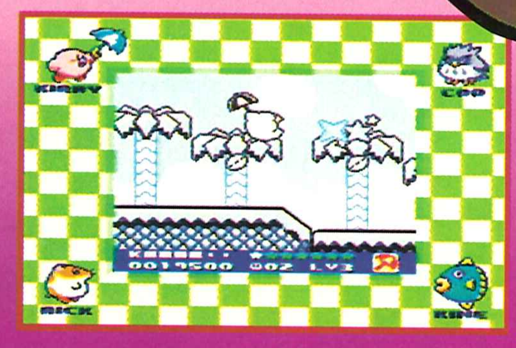
Si sois unos "nintenderos" de pro, ya sabréis que Kirby vive en las islas de Dream Land, unas islas que se comunican entre sí por medio del arco iris. Pues bien, ya que nos hemos situado geográficamente, vamos a hacerlo ahora políticamente. El rey Dedede -monarca legítimo de las islas- ha sido derrocado por Dark Matter, quien, además, ha robado el arco iris que comunica las islas. Por fortuna, aquí está Kirby para acabar con el malvado Matter y solucionar todos los problemas de su mundo.

Una vez más, su descomunal apetito será el arma fundamental que exhibirá nuestro redondo protagonista. Y es que Kirby se lo traga todo, lo que no deja de ser una ventaja si tenemos en cuenta que es una manera de asimilar los poderes de sus adversarios.

Por el contrario, una de las grandes novedades de esta aventura es que Kirby llega a Super Game Boy en compañía de tres amiguitos que le ayudarán a salir victorioso de las situaciones más complicadas. Ellos son Rick (el hámster que lleva a Kirby sobre su espalda), Kine (el pez con el que surcará las profundidades marinas) y Coo (un búho que le elevará a las alturas). Eso sí, para poder contar con su colaboración, nuestro rechoncho protagonista tendrá que encontrarlos y liberarlos de las garras de un peligroso adversario.

De una cosa podéis estar seguros: esta nueva aventura de Kirby no se os va a acabar en un abrir y cerrar de ojos. Hay un total de siete islas que recorrer, todas con un mínimo de tres niveles y cada uno de ellos, a su vez, dividido en infinidad de subniveles a los que se accede atravesando las puertas que os iréis encontrando. Encima, al final os tendréis que enfrentar a Dark Matter, para lo cual será indispensable que tengáis la Espada Arco Iris. En fin, que aunque seáis unos plataformeros natos, no lo vais a tener nada fácil.









Cada isla está compuesta de un número variable de puertas. Sólo cuando hayáis completado todas podréis viajar a la siguiente isla.



Kirby absorberá los poderes de ciertos enemigos. Además, obtendrá una vida por cada siete estrellas recogidas.



El medio de viaje de Kirby será esta brillante estrella. Gracias a ella, podrá también retroceder a islas ya exploradas.









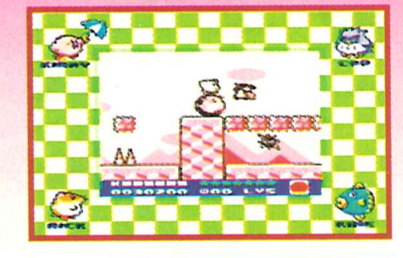


Tomar aire e inflarse como un globo es una solución muy efectiva para llegar a alturas aparentemente inalcanzables.

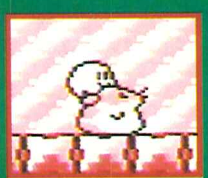








Buenos amigos



Rick *es un hámster que lleva a Kirby sobre la espalda. No puede deslizarse por el hielo, pero sobre tierra firme resulta una gran ayuda.*

Kline *es un pez que permite a Kirby tragar bajo el agua (sin él, simplemente lanzará burbujas). Pero también es capaz de sobrevivir fuera del agua.*





Koo *es el búho que eleva a Kirby por los aires. Pero mucho cuidado, porque con él Kirby no puede volar y tragar al mismo tiempo.*

Kirby evoluciona con éxito

Hasta los héroes de siempre, por mucho tirón que tengan, necesitan madurar para no quedarse estancados. Y Kirby lo consigue con un cartucho que al mismo tiempo que conserva todas las características que le encumbraron al éxito, presenta interesantes novedades.

A primera vista se trata de una aventura más "al estilo Kirby", similar a sus anteriores apariciones. Pero la inclusión de los tres personajes que ayudan a Kirby aportan la variedad necesaria. Entre todos convierten el juego en una aventura muy entretenida, en la que resulta tan importante llegar al final como explorar a fondo cada uno de los niveles.

Cruela de Vil

SUPER GAME BOY



PLATAFORMAS
NINTENDO
Hal Laboratory Inc.
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 7 islas
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Infinitas
Megas: 2

Gráficos — 85

Cada isla es un mundo diferente y Kirby hace gala de un gigantesco repertorio de posibilidades.

Música — 81

Las melodías son bastante marchosillas, pero corren el peligro de terminar cansando.

Sonido FX — 80

Los sonidos habituales en este tipo de juegos. Son sencillitos y cumplen con dignidad.

Jugabilidad — 91

Kirby se pone en nuestras manos para que hagamos con él lo que queramos y cuando queramos.

Adicción — 90

La aventura engancha, tanto por sus buenas cualidades como por el carisma de su protagonista.

Total — 89

Kirby llega con todos los honores desde Dream Land, para ofrecernos una divertida aventura plataformera.

Lo Mejor

- Un acierto la inclusión de los tres personajes que acompañan a Kirby.
- Lo extenso que resulta el juego.
- El progresivo nivel de dificultad.

Lo Peor

- Que ciertos enemigos se repitan con demasiada asiduidad.



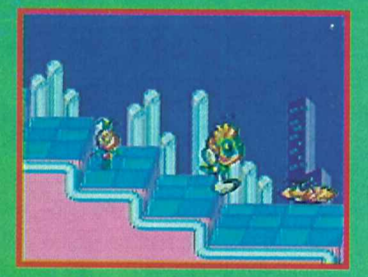
LO MÁS NUEVO

TEMPO jr.

PLATAFORMAS CON CORCHEAS



Cuando creáis que todo ha terminado, os veréis inmersos en un nuevo enfrentamiento con todos los enemigos de final de fase. Para acabar con fuerza.





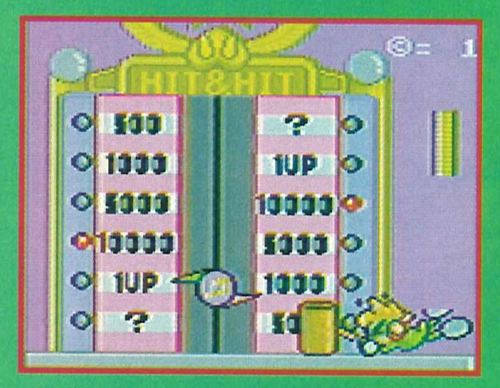


Aquí os presentamos un personaje que va a dar mucho que hablar en los próximos meses, Tempo. El motivo de su fama es simple: él va a ser el protagonista de uno de los próximos títulos para Mega Drive 32X. Pero hasta entonces, Sega va a darnos un pequeño aperitivo con «Tempo Jr» para Game Gear, una aventura cien por cien plataformera.

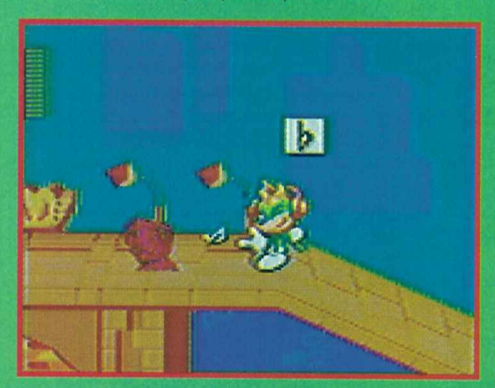
SEGA GAME GEAR

Tempo es una especie de abeja un tanto particular. Vuela, da patadas, corre y es un as saltando sobre sus adversarios. Pero lo que de verdad priva a nuestro pequeño amigo es la música. Por eso, durante su recorrido debe recoger las notas musicales que ocultan todos sus adversarios, y que después puede utilizar para inmovilizarles.

El escenario en que se localiza la acción es un teatro dividido en cuatro zonas diferentes. Cada una de ellas está formada por dos niveles de plataformas, protegidos por el inevitable enemigo final. Pero el telón de esta singular función no caerá hasta que Tempo acabe con la mente diabólica que ha organizado este espectáculo Por supuesto tampoco faltan los items de ayuda ni los niveles de bonus, aunque para entrar en ellos debéis coger una serie de monedas.



Los niveles de bonus dependen de las monedas que hayáis recogido. Y es que tendréis que insertar una moneda cada vez que queráis probar suerte.



Cada vez que la pantalla se oscurezca, el ánimo de Tempo Jr. decaerá y sus reflejos serán más lentos. La solución es que una flor devuelva la luz.





GAME GEAR

TEMPO JR.
PRESS START BUTTON
© SEGA 1995 © RED 199

…áficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción
84	83	74	80	63

«Tempo Jr.» es un juego colorista y de gráficos vistosos, protagonizado por un sprite bien animado y de generoso tamaño. Como veis, en lo que respecta a sus características técnicas el cartucho es bueno, pero falla en un aspecto básico: carece de dificultad. Por muy negadillos que seáis con las plataformas, este juego no os durará más de un par de horas. Resulta demasiado fácil y hay pocos enemigos, y además demasiado parecidos. Esto unido a la opción de los passwords hace que «Tempo Jr» resulte un corto pero bonito paseo por el mundo de las plataformas, ideal para los "peques" de la casa.

Total 69

PLATAFORMAS • SEGA • Sega/Red Nº jugadores: 1 • Vidas: 1, 3, 5 ó 7 • Nº de fases: 5 • Niveles de Dificultad: 1 • Continuaciones: Passwords: • Megas: 4

CHEESE CAT-ASTROPHE STARRING SPEEDY GONZALES

SEGA GAME GEAR









RESCATE CON SABOR A QUESO

Después de corretear por Mega Drive y Master System, Speedy Gonzales no podía faltar a su cita con la portátil de Sega. Sus motivos son los mismos que le llevaron a alcanzar velocidades de vértigo en los 8 y 16 bits: Sylvester ha raptado a la ratita de sus sueños y a los demás ratones que habitan su poblado mejicano.

El objetivo y la mecánica del juego también van a ser los mismos. En lo referente al primero, la misión de Speedy consiste en liberar a todos los roedores capturados. Y respecto a lo segundo, debe correr a lo largo de un buen número de niveles, saltar sobre la fauna y flora local, y derrotar a escorpiones, plantas carnívoras y demás, ya sea por la fuerza o lanzándoles sombreros. Eso sí, debéis tener en cuenta que hasta que no liberéis al ratón preso en cada nivel no se abrirá la salida al siguiente. Y que para rescatar a vuestro compadre tenéis que encontrar una pequeña llave.

Un último y positivo dato: al igual que en versiones anteriores del juego, los textos están traducidos al idioma de Speedy, es decir, al castellano.





Los sombreros, además de cubrir la cabeza del protagonista, se convierten en un arma arrojadiza de lo más efectivo.



Vuestros compadres están atados a postes escondidos en algún lugar del nivel. El objetivo primordial es liberarlos.

GAME GEAR



...ficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción
83	81	72	79	78

Con gráficos vistosos y alegres melodías, Speedy Gonzales os invita a acompañarle en la portátil de Sega. Una invitación que hará las delicias de los acérrimos seguidores de los dibujos de la Warner. «Cheese Cat-Astrophe» se presenta como una aventura puramente plataformera, bastante simple pero que consigue entretener. Es loable que el juego aparezca traducido al castellano para que no tengáis problemas de idioma. Pero lo que no lo es tanto es que cuando Speedy se lanza a toda velocidad, pierda parte de su manejabilidad y arrase a sus enemigos en vez de saltar sobre ellos o lanzarles sombreros.

Total 80

PLATAFORMAS • SEGA • Sega Nº jugadores: 1 • Vidas: 5 • Nº de fases: 10 • Niveles de Dificultad: 3 • Continuaciones: 0 • Megas: 4

CONCURSO NACIONA





Podrán participar todas las personas que rellenen el cupón de participación (se admiten fotocopias) adjunto en las revistas Hobby Consolas o Super Juegos del mes de Junio de 1995 y lo entreguen en las tiendas participantes entre los días 26 de mayo 24 de junio de 1995.

Sólo se admitirá un cupón por persona. Todos aquellos que entreguen dos cupones con un mismo nombre serán automáticamente descalificados.

Se concursará con el juego Virtura Racing Deluxe para Mega Drive 32 X, en el modo Virtura Racing, coche Formula y circuito Big Forest a cinco vueltas en nivel normal.

El encargado de la tienda apuntará el tiempo en el cupón de participacón (se admiten fotocopias).

Los organizadores seleccionarán a los 10 mejores tiempos a nivel nacional que participarán en la Gran final, a desarrollar en Madrid el día 8 de julio de 1995.

Los 10 seleccionados para la gran final serán comunicados por las revistas Hobby Consolas y Super Juegos, y contactados personalmente por los organizadores. El viaje a Madrid para cada uno de los finalistas y un acompañante mayor de edad, correrá a cargo de la organización.

Los dos mejores jugadores de la gran final serán campeón y subcampeón, respectivamente.

El hecho de tomar parte en este concurso implica la aceptación total de sus bases.

Cualquier supuesto no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por los organizadores.



CAMPEÓN:
Televisor, Sega Saturn, Mega Drive 32 X, Mega CD, Mega Drive, Game Gear más tres juegos para cada consola.

SUBCAMPEÓN:
Mega Drive 32 X, Mega CD, Mega Drive, Game Gear más tres juegos para cada consola.

L DE VIDEOJUEGOS SEGA

Queremos que participes en esta impresionante carrera. Lleva el cupón a cualquiera de estas tiendas (¡Ojo! tienes hasta el 24 de junio) y

¡DEMUÉSTRANOS DE LO QUE ERES CAPAZ!

ALBACETE:
Game Shop: Pérez Galdos, 36.
Bazar Canarias: Mayor, 34
ALICANTE:
Jacinto: Tomás Orduño, 83 (Benidorm).
R.T.V. Mark: Daoiz, 4 (Elche)
Electrodom. Hidalgo: Vicente Blasco Ibañez, 54 (Elche)
ALMERIA:
Bazar Tokio: Obispo Orbera, 15
ASTURIAS:
LP Productions: Fernández Balsera, 31 (Avilés)
Video Plató: Vicente Innerarty, 3 (Gijón)
Game Over: La Vega, 36 (Mieres)
Cambio 100: Comandante Vallespln, 21 (Oviedo)
ÁVILA:
Discos 70: Pza.Sta.Teresa, 1
BADAJOZ
García Hierro: Jalifa, 15.
Componentes. Electr. Naranjo: Menacho, 29
BARCELONA:
New Canadian Store: Rambla Catalunya, 2-4
Stereo Music: Travessera de Gracia, 155
Canadian Mistral: Avda.Mistral, 25-27
BILBAO:
Bilbo Game: General Concha, 7
BURGOS:
Brezmes: Madrid, 6
CACERES:
Arcade Games: Gal. Comercial Antonio Urtado.
Vidpla: Trujillo, 36
CÁDIZ:
Video Club Bat Manx: Urb.Las Mimosas (Algeciras)
Radio Andalucia: San Pablo, 18 (La Linea)
CASTELLÓN:
Telecasa: Enmedio, 90

CIUDAD REAL:
Serrano González: Feria, 4-6
CÓRDOBA:
Ninsegati: Valdés Leal, 1
GERONA:
Canadian Girona: Joan Reglá, 6.
Establiments Albert: Perelada, 13 (Figueres).
GUADALAJARA:
T.I.P.Guadalajara: Enrique Benito Chavarri, 3.
GRAN CANARIA:
Jugueterias Nikki: C.C.La Ballena-C.C.Las Arenas (Las Palmas); Avd. Canarias, 319 (Vecindario).
Maya: Triana, 105 (Las Palmas).
Hobby Juegos: Andrés Majón, 14 (Telde)
HUELVA:
Mateos de Ayamonte: Cervantes, 10 (Ayamonte).
Chain Import: Tendalera, 4.
HUESCA:
Electricidad Carruesco: Valentín Carderera, 1.
Andorra 74: Padre Huesca, 74.
IBIZA:
Procont Ibiza: Aragón, 81.
JAÉN:
Ofimática Jaén: Ortega Nieto, 20.
Bazar Ceuta: Avd.Libertad, 9 (Úbeda).
LEÓN:
Video Gran Express: José Antonio, 8.
Santigosa: Batalla San Quintín, 13 (Ponferrada).
LÉRIDA:
Telesa: Dr.Fleming, 53.
Bazar París: San Antonio, 28.
LOGROÑO:
Santos Ochoa: Drs.Castroviejo, 19.
LUGO:
Radio Record: Progreso, 44.

Electricidad Gervina: Orense, 95.
MADRID:
Megajuegos: Avd.Bucaramanga, 2. Madrid Rock: Gran Via, 25.
Comercial Hassan: San Fructuoso, 8 (Alcalá de Henares).
MÁLAGA:
Canadian Malaga: Almansa, 14.
Video Club Rambo: Avd.Jesús Santos Rein, 49 (Fuengirola).
MALLORCA:
Game Over: Santiago Ramón y Cajal, 7 (Palma).
MENORCA:
Bazar Halley: Miguel de Veri, 16B (Mahón).
MURCIA:
Electricidad Oriental: Ronda Norte, 14.
ORENSE:
Supergames: Rua Paseo, 24.
PALENCIA:
Cine Foto Fernando: Barrio y Mier, 11.
Video Club Goyo: Onésimo Redondo, 4.
PAMPLONA:
Canadian Pamplona: Monasterio de Urdaz, 36.
PONTEVEDRA:
Info J.C.: Avda.Camelias, 36 (Vigo). Mardi: Peregrina, 38.
Super Games: Venezuela, 15 (Vigo).
Video Club Villagarcla: Pza.Independencia, 2 (Villagarcia).
SAN SEBASTIÁN:
Video Play: Elcano, 4. Video Zumeta: Easo, 37.
SANTANDER:
Carreterla: Calvo Sotelo, 12.
Sport Auto Santander: Floranes 54.

SEGOVIA:
Galerlas Santa Columba: Azoquejo, 7.
SORIA:
Almac.Pablo del Barrio: Alfonso VIII,4-6.
Casa Zapata: El Collado,8.
TARRAGONA:
Bazares Pto.Tarragona: Real, 8
TERUEL:
Comercial Aragón: Avd.Aragón, 6
TENERIFE:
Jugueterlas Nikki: C.C.Alcampo (La Laguna).
Hipertrebol: Ctra.Hoya Fria S/N (Santa Cruz).
Simplex: San José, 22 (Santa Cruz)
Maya: Pza.Candelaria, 31 (Santa Cruz)
TOLEDO:
Morlln: Comercio, 44. Satélite Games: C.C.Buena Vista
VALENCIA:
Canadian Valencia: G.Vla Fndo.El Católico, 2.
Computer Juegos: Avda.Pio XII, 2.
VALLADOLID:
Video Club Luxe: Huelgas, 12.
Video Total: Las Mercedes, 3.
VITORIA:
Sonimagen: Navarro Villoslada, 6.
ZAMORA:
Servicios Informáticos: Aire, 6.
ZARAGOZA:
Sega Center: C.C. Independencia.
Hobby Juegos: Duquesa Villahermosa, 48.

CENTRO MAIL

ALCALA DE HENARES: Mayor, 89;
ALCOBENDAS: La Constitución, 15;
ALICANTE: Padre Mariana, 24;
BADALONA: Soledat, 12;
BARCELONA: Pau Claris, 106; Sant Crist, 51-57;
Av. Diagonal, 280 (C.C. Glories);
BILBAO: Pza. Arrikibar, 4;
BURGOS: Avda. Reyes Católicos, 18;
COSLADA: Honduras, 29;
GRANADA: Martínez Campos, 11;
LA CORUÑA: Donantes de Sangre, 1;
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA: Presidente Alvear, 3;
MADRID: Paseo Sta. Mª de la Cabeza, 1; Montera, 32;
MOSTOLES: Parque Vosa, 24;
MURCIA: González Adalid, 14;
PALMA DE MALLORCA: Pedro Dezcallar y Net, 14;
PAMPLONA: Pintor Asarta, 7;
SALAMANCA: Toro, 84;
SANTA CRUZ DE TENERIFE: Sabino Berthelot, 4;
SEVILLA: Avda. Andalucia S/N (C.C.Los Arcos);
TORREJÓN DE ARDOZ: Avda. Constitución, 90;
VALENCIA: Pintor Benedito, 2;
VIGO: Pza.de la Princesa, 3;
ZARAGOZA: Pza. Independencia, 24-26;
Antonio Sangenis, 6

CUPÓN CONCURSO

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Población ....

Provincia .... C.P. ....

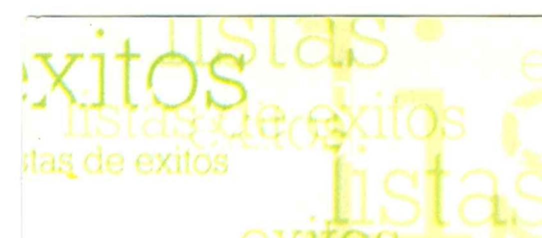
Tel. ....

Nombre y dirección de la tienda ....

....

PUNTUACIÓN CONCURSO

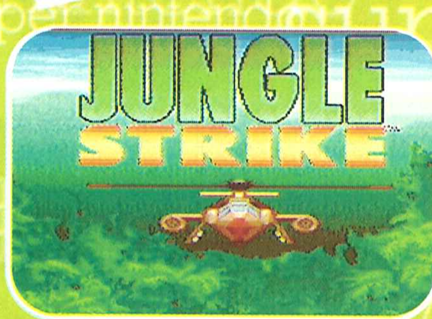
HC



listas de éxitos

Ya sabéis que a la hora de elaborar nuestras listas somos bastante exigentes. Por eso, vamos a destacar dos títulos que este mes han entrado directamente en los puestos de honor de sus respectivos formatos. Por un lado, las simpáticas plataformas de «Kirby´s Dream Land 2» para Game Boy, y por el otro, las aguerridas luchas de «Fatal Fury 3» para Neo Geo. Dos juegos muy diferentes, pero con algo en común: su calidad.

super nintendo



Con la seguridad que le da el saber que dos de sus antecesores ya alcanzaron el éxito en esta consola, «Jungle Strike» llega a la Super con aires de triunfador. Además, con un helicóptero Apache como ése, a ver quién es el guapo que se pone por delante.

01 **(R) Donkey Kong Country**
02 **(3) Illusion of Time**
03 **(2) Tetris & Dr Mario**
04 (R) Unirally
05 (R) Int. Superstar Soccer
06 (N) Jungle Strike *la entrada*
07 (R) Secret of Mana
08 (9) Super Turrican
09 (11) Demon's Crest *el subidón*
10 (8) Mortal Kombat II
11 (12) Super Metroid
12 (6) Earth Worm Jim
13 (R) NBA Jam T.E
14 (R) Putty Squad
15 (N) Tiny Toon Basketball
16 (15) Super Punch Out
17 (N) Fireman
18 (N) Soccer Shootout
19 (18) Stunt Race FX
20 (R) Return of the Jedi

n.e.s.

Ni subidones, ni nuevas entradas, ni nada de nada. La lista de N.E.S. se ha quedado anclada, pese al gran entusiasmo que ponen estas dos ardillas.



01 **(R) Los Pitufos**
02 **(R) Chip'n Dale**
03 **(R) Jimmy Connors Tennis**
04 (5) Kirby's Adventures
05 (4) Jungle Book

game boy



Parece claro que la pequeña Game Boy es el formato ideal para los juegos de plataformas. Este mes se añade un nuevo nombre a la lista: «Kirby's Dream Land».

01 **(2) Wario Blast**
02 **(1) Metroid 2**
03 **(N) Kirby's Dream Land 2** *La entrada*
04 (3) Monster Max
05 (6) Wario Land
06 (5) Sea Quest
07 (R) Donkey Kong
08 (4) Probotector 2
09 (8) Jungle Strike
10 (N) Los Pitufos

game gear



Es pequeño y un poco feo, todo hay que decirlo, pero tiene unas ganas enormes de triunfar en Game Gear. Quedaos con su nombre: Tempo Jr.

01 **(R) Legend of Illusion**
02 **(R) Los Pitufos**
03 **(5) Micromachines 2** *el subidón*
04 (R) Super Columns
05 (N) Tempo JR *la entrada*
06 (3) Dynamite Headdy
07 (6) Ristar
08 (9) Sonic Drift
09 (N) Pete Sampras Tennis
10 (7) Fatal Fury Special

mega drive



Como es costumbre mes tras mes, Mega Drive se ha dado un buen atracón de novedades, y todas ellas de gran calidad. Allí están «Justice League», «Putty Squad», «Judge Dredd» y la guinda del pastel, «Alien Soldier». Y todavía hay gente por ahí que va diciendo que las consolas de 16 bits están muertas...

01 **(2) Story of Thor**
02 **(1) Fifa Soccer 95**
03 **(4) Theme Park**
04 (3) Earth Worm Jim
05 (N) Alien Soldier *la entrada*
06 (R) Micromachines 2
07 (5) Mortal Kombat II
08 (7) Shining Force 2
09 (8) Probotector
10 (14) Soleil *el subidón*
11 (12) Street Racer
12 (10) Ristar
13 (9) The Lion King
14 (11) Mickey Mania
15 (N) Judge Dredd
16 (13) NBA Jam T.E.
17 (N) Putty Squad
18 (19) Samurai Shodown
19 (N) Justice League
20 (18) Skeleton Krew

master system

A ritmo de ¡Andele, ándele!, ¡Arriba, arriba!, Speedy va avanzando en la lista de Master. Y es que no hay nada para las piernas como un buen trozo de queso con chile.



01 **(R) Los Pitufos**
02 **(R) Micromachines**
03 **(4) Speedy Gonzales**
04 (3) Jungle Book
05 (R) Sonic Chaos

mega cd

Le ha costado bastante trabajo, pero al final «Starblade» ha logrado alcanzar las estrellas de los juegos compactos. Ahora llega lo más difícil: mantenerse.



01 **(2) Starblade**
02 **(1) Mickey Mania**
03 **(R) Battlecorps**
04 (6) Fatal Fury Special *el subidón*
05 (4)Rebel Assault
06 (8) Shining Force CD
07 (5) Lethal Enforces 2
08 (N) Jurassic Park CD
09 (7) Soulstar
10 (N) FIFA Soccer CD

neo geo

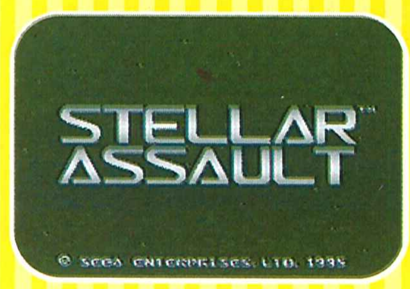
«Fatal Fury 3» es un nuevo juego de lucha que se suma a la lucha (valga la redundancia) por ocupar el trono de Neo Geo.



01 **(R) Samurai Shodown 2**
02 **(R) King of Fighters**
03 **(N) Fatal Fury 3** *la entrada*
04 (R) Art of Fighting 2
05 (6) Windjammers
06 (5) Street Hoop
07 (3) Fatal Fury Special
08 (7) Super Side Kicks 2
09 (R) World Heroes Jet
10 (R) Aero Fighters

mega drive 32X

Ojalá la lista del 32X esté todos los meses tan animada como éste. Cambio de líder, dos novedades muy interesantes...



01 **(2) Doom**
02 **(1) Virtua Racing**
03 **(R) Star Wars Arcade**
04 (N) Stellar Assault *la entrada*
05 (R) Metal Head
06 (4) Mortal Kombat II
07 (R) Super Motocross
08 (6) 36 Great Holes
09 (8) Super After Burner
10 (N) Supreme Warrior

PUBLICIDAD NO ESCANEBALE

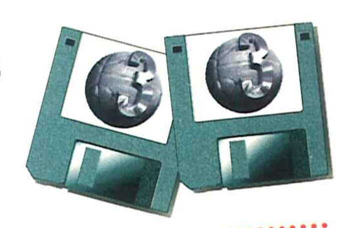
PUBLICIDAD NO ESCANEBALE

PCBASKET: Realidad Total.



- Base de datos con los 20 equipos de la ACB
- Estadísticas ACB: históricas y comparadas.
- Liga Regular + Play Offs ´95
- Basket Manager: tácticas, fichajes y finanzas.
- "Dinamic All Star": enfréntate a las grandes estrellas de USA y Europa.
- Realidad Total: más de 1.200 posiciones de animación, 5 nuevos tipos de Mate, ganchos, bandejas, repetición de jugadas, diferentes alturas y rasgos físicos de los jugadores.
- Ficha del jugador en la cancha
- Estadísticas acumuladas de los partidos simulados





Ya a la venta en quioscos y tiendas de informática por solo:



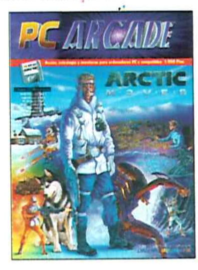
El catálogo de DINAMIC te garantiza la mejor relación calidad-precio del mercado



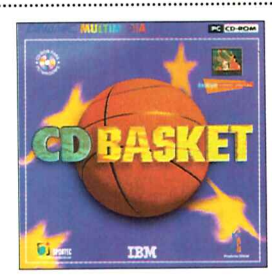
PC FÚTBOL 3.0



PC CALCIO



ARCTIC MOVES



CD BASKET



La Edad de Oro del Pop Español



La Obra de Velázquez

Teléfono Distribuidores (91) 654 61 75

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA en tu tienda habitual, llamando al teléfono (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando este cupón al (91) 654 72 72

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico: (Gastos de envío: 250 pts.)

- ❑ **PCBASKET 3.0 por sólo 2.950 pts.**
- ❑ **PCFÚTBOL 3.0 por sólo 2.950 pts.**
- ❑ **PC CALCIO por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **ARCTIC MOVES por sólo 1.950 pts.**
- ❑ **CDBASKET en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**
- ❑ **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**
- ❑ **LA OBRA DE VELAZQUEZ en CD-ROM para PC/Windows™ Y Apple Macintosh™ por sólo 4.950 pts.**

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Localidad.............................Código postal ....

Provincia.............................Teléfono(.......) ....

¿Ha solicitado alguno de nuestros productos anteriormente? SI ❑ NO ❑

Firma:

Hobby Consolas

FORMA DE PAGO

- ❑ Contra reembolso
- ❑ Visa
- ❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número ....

Nombre del titular ....

Fecha de caducidad...

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:



Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 653 20 15



Telefono rojo

¡Hola amigos!, ¿qué tal estamos? Bien, ¿no? Pues a mí ya me veis, aquí, colgado de la rama de un árbol y con un pie descalzo. ¿Que qué hago aquí? Pues es una historia muy larga, que tiene algo que ver con una merienda en el campo y con una vaca con muy malos modales. Pero bueno, el caso es que como no quería que vosotros también os quedarais colgados, he acudido a mi cita mensual con las consolas y con vuestras dudas. El mes que viene espero estar en una posición más descansada, pero en todo caso ya sabéis dónde encontrarme:

HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID.

Cartuchos vs compactos

Hola Yen, ¿qué tal andas? Espero que estés bien y me puedas ayudar, porque yo ando un poco confundido.

1- ¿No son los CDs un poco más lentos que los cartuchos de mega-memoria de Ultra 64?

En principio, los CDs son más lentos que los cartuchos debido al acceso a disco. Por ahora, los juegos que he visto tanto de Saturn como de Play Station cargan con bastante rapidez y no suelen darse esas pausas de lectura tan desesperantes. Por contra, el acceso a cartucho es totalmente inmediato y no tiene que cargar durante el juego

2- ¿Los cartuchos de Ultra podrán competir en capacidad con los CDs de Saturn?

Sí, aunque un CD tiene una capacidad de unos 5.000 Mega Bits y los cartuchos de Ultra 400 Mega Bits, éstos últimos están sometidos a sofisticadas técnicas de compresión que dan una equivalencia semejante. Retomando la pregunta anterior, la compresión también puede ralentizar la lectura del cartucho. Vamos, que una cosa compensa a la otra. Pero recuerda que te estoy hablando en teoría, porque Ultra 64 (consola) aún no está disponible.

3- ¿Cuál de estos dos formatos prefieres?

Personalmente prefiero el cartucho. Pero siempre y cuando el precio de los cartuchos se mantenga similar al de los CDs. Si me cuesta más caro un cartucho, me quedo con el compacto.

4- ¿La entrada de cartuchos de Saturn es para aumentar la memoria o para juegos?

Parece que es para incluir un cartucho MPEG para ver películas (por ejemplo) y también para, como tú dices, aumentar la memoria.

5- ¿Cuáles son mejores, los gráficos poligonales de Saturn o los renderizados de Ultra?

Sinceramente, a mí lo de que los personajes tengan formas "cuadradas" no me gusta mucho. Prefiero las formas redondeadas y "reales" de siempre. Ahora bien, los resultados de los dos sistemas gráficos son excelentes.

Han Solo (Halcón Milenario)

La Jaguar y sus cachorros

Hola Yen, te he escrito dos cartas y espero que ésta sea la definitiva y me la contestes. Mis preguntas son sobre la Jaguar.

1- ¿«Iron Soldier es bueno»?, ¿de qué va?

Es un gran juego en el que controlando un enorme robot tenemos que enfrentarnos a 16 niveles distintos. Los enemigos están cuidados con un detalle exquisito y los polígonos se mueven con rapidez y sin saltos ni "pixelaciones". La perspectiva subjetiva resulta envolvente y muy apropiada.

2- ¿El «Doom» de Jaguar es bueno?

Sí, es un gran juego que ha triunfado en todos los sistemas en los que ha aparecido. En este caso es una versión especial, con más y nuevas sorpresas.

3- ¿Para cuándo el casco y las gafas de Realidad Virtual?

Se supone que a lo largo de este año Atari presentará el Atari Virtual Reality Headset que está desarrollando Virtuality Group plc. Puede estar en el mercado hacia las navidades. ¿Le pedirás a los Reyes unas gafas de realidad virtual?

4- ¿Sacarán algún juego de lucha mejor que el «Kasumi Ninja»?

Sacarán juegos como «Thea Realm Fighters», con personajes digitalizados estilo «Mortal Kombat». El impresionante «Primal Rage» y «Fight For Life», algo parecido a «Virtua Fighters».

Jordi Rodríguez (Barcelona)

Juegos de rol en perfecto japones

Hola Yen, ¿cómo te va? Espero que bien y así de paso me contestas las siguientes preguntas. Tengo una Mega Drive y una Game Boy.

1- ¿Llegará algún día el «Phantasy Star IV» para Mega Drive? ¿Qué tal estará?

Saldrá a partir de diciembre y posiblemente esté traducido. Si conoces la saga, ya puedes imaginarte que será una auténtica gozada para los roleros.

2- ¿Sacarán juegos de rol para Saturn? Si es así, dime algún título.

Entre rol y aventura gráfica ya hay alguno, aunque en "chino". Apunta: «Wanchai Conection», «Virtual Hydlide», «Myst» o «Yumemi Mystery Mansion». Tengo alguno más delante, pero en contra de lo que piensan algunos, yo no sé japonés.

3- ¿Qué sabes de una segunda parte del «Zelda» de Game Boy?

Nada de nada. Cuando todavía no se ha hecho para Super Nintendo...

4- Teniendo «Story of Thor», ¿me recomiendas el «Soleil»?



Por supuesto que sí. El «Soleil» es más rol que el «Story of Thor». Siempre considerando que las aventuras son rol, claro.

5- ¿Es igual de bueno «Shining Force» que «Shining Force II» para Mega Drive?

Son muy similares y, por supuesto, igual de divertidos.

Javier Pardiñas (Madrid).

Unos trucos con trampa



Hola Yen, tengo un problema con el «FIFA Soccer 95». Resulta que el balón no sale nunca fuera de banda y se vuelve loco. Además, el equipo que juega en casa corre el doble que el otro. Espero que me digas cómo puedo solucionarlo.

Eso es que has introducido alguno de los trucos que existen para este juego. No te preocupes. El problema es que los trucos se quedan salvados igual que las partidas. Lo que tienes que hacer es volver al menú de trucos y desactivar todas las "trampas" que tengas. Cada vez que enciendas el juego tendrás que repetir la operación. No estuvieron muy finos los chicos de Electronic con los trucos para este cartucho.

Manuel Romero (Salamanca)

Un anonimo en apuros

Hola Yen. Tengo una Mega Drive, una Master y una Game Boy y una enorme duda que me gustaría que me aclararas.

1- Tengo el «Zelda» de Game Boy desde hace un año y no consigo acabarlo. Estoy atascado en la mazmorra ocho sin tener siquiera el Báculo del Fuego. Por favor, ayúdame.

Es difícil guiarte sin saber exactamente dónde estás, pero la clave para acabar con este laberinto son esos cacharritos que hay en el suelo y que puedes empujar. Te habrás dado cuenta de que una vez que los pones en marcha puedes dirigirlos con el pad y van rellenando el suelo. En alguna sala, si rellenas todo el suelo caerá una llave. Consiguiendo estas llaves es fácil que llegues al final del laberinto. No tendrás el Báculo de fuego hasta que acabes con el enemigo de mitad de nivel.

Sin nombre ni residencia.

En torno a la Saturn

Hola Yen, tengo algunas dudas que espero me respondas, ya que estoy hecho un lío.

1- ¿Tiene Saturn alguna salida para conectarla a un equipo estéreo?

Con la salida audio/video de Saturn podrás conectarlo al amplificador de tu cadena de música o a cualquier otro aparato con estas entradas.

2- ¿Es una buena opción comprarse la Saturn teniendo la Mega Drive y Mega CD, o es mejor comprar el 32X?

Hombre, Saturn es mucho más potente que MD 32X, pero también te va a resultar más cara. Tú eliges.

3- ¿Saldrá «Tekken» para Saturn o algún tipo de «Sonic» o «Sega Rally»?

Lo de «Sonic» casi lo puedes olvidar. «Sega Rally» ya se está desarrollando. «Tekken» es un tema más escabroso, ya que el juego acaba de aparecer para Play Station.

4- ¿Qué precio tendrán por fin Saturn y Play Station?

No se sabe nada con seguridad. Se ha llegado a rumorear que Play Station podría costar 40.000 pesetas, pero yo, menos optimista, calculo que la de Sony andará por las 60 y Saturn por las 80. Pero todavía no hay nada seguro al respecto.

5- ¿Por qué la Saturn pone en pantalla tan pocos colores cuando la mayoría andan por 16,7 millones?

Estás equivocado. La paleta de colores de las nuevas máquinas, incluida Saturn, es de 16,7 millones de colores. Otra cosa son los colores que pueden mostrar simultáneamente en pantalla, que en todas rondan los 38.000 colores.

Juan Aparicio (Madrid).

Como usar el Action Replay

Hola Yen. Bien, tengo una pregunta que hacerte sobre el Action Replay Pro 2. Me he encontrado con el problema de que no sé buscar códigos y me gustaría saber cómo hacerlo. ¿Me podrías ayudar?

Es relativamente sencillo. Pongamos que quieres el código para que no pierdas vidas. El primer paso es empezar a jugar, y sin perder ninguna vida reseteas la consola. Aparecerá el menú principal del Action Replay. Vas a la opción "Lives or other number" e introduces el número de vidas que tenías antes de resetear (sirve tanto para vidas como para cualquier otro valor numérico). Vuelve al juego, deja que te quiten una vida, resetea y vuelve al mismo menú introduciendo el nuevo valor. Realiza la misma operación las veces que te haga falta para que en la lista de posibilidades aparezcan pocos valores. Apunta los códigos y pruébalos, recordando levantar la palanquita del lado derecho. Según el código que quieras, tendrás que elegir un menú u otro (por ejemplo, Energy bar en el caso de la barra de energías).

Manuel Beltrán (Valencia).

Recordando el pasado

¿Qué tal Yen?, te escribo porque tengo algunas dudas que sólo tú sabrás responder:

1- ¿Qué ha pasado con aquella gran consola a todo color llamada Lynx? ¿Por qué desapareció de la noche a la mañana?

Desapareció acompañando a Atari en su hundimiento. Una pena, porque era la mejor portátil.

2- Con el precio que tiene ahora la Neo Geo de cartuchos, estoy pensando en comprarme una. Pero, ¿podrá competir con las nuevas o se quedará un poco antigua?

El principal problema es que ya no van a salir juegos en cartucho. Todas las novedades saldrán a partir de ahora en CD. Por supuesto, en Neo Geo no vas a ver cosas como «Ridge Racer» o «Panzer Dragoon». Es otro tipo de juegos.

3- Dijiste que «Mortal Kombat III» sólo iba a salir para Ultra 64, pero he leído que también se iba a versionar para Play Station. ¿En qué quedamos?

Quedamos en que los rumores saltan de un sitio a otro a toda velocidad. Y contestando a vuestras preguntas, yo me suelo mover en el mundo de los rumores. Aquel supuesto acuerdo para que «Mortal Kombat III» se viera sólo en Ultra parece no existir. Está claro que el juego va a salir para Play Station, pero del resto de máquinas no se sabe nada.

Jaime Blanco (Madrid)



De todo, como en botica



Hola Yen, ¿cómo te va? Espero que no te agobies mucho con las preguntas que voy a hacerte. Se me olvidaba. Tengo una Super NES.

1- ¿Le pasará a la Super Nintendo lo mismo que a la NES con la llegada de las nuevas consolas?

Seguro que la SN, igual que la NES, terminará quedándose vieja y desapareciendo. Pero eso no va a pasar ni hoy, ni mañana, ni el año que viene. Es un proceso lento que va a depender de muchas cosas, entre ellas de que las nuevas máquinas se vendan lo suficientemente bien como para secar el mercado de las 16 bits.

La verdad, con el precio tan alto de máquinas como Saturn o Play Station, puede que esa "reconversión al futuro" tarde bastante tiempo.

2 Cuando tuve la NES tenía un juego llamado «Tecmo Cup», ¿existe algo parecido a éste para Super Nintendo?

Creo recordar uno llamado algo así como «Capitán Subaru», pero no salió en España. También hubo rumores sobre un «Campeones», con el mismo estilo.

3- ¿Va a salir el «FIFA 95» o algún juego con los clubes de Primera españoles que tenga buenos gráficos y buena jugabilidad? Para Super, claro.

Para finales de verano se espera la aparición de un nuevo «FIFA Soccer» en Super Nintendo, que mantendrá las características de «FIFA 95», aunque posiblemente se llame «FIFA 96». Otro cartucho con equipos de ligas nacionales es el reciente «Manchester United».

4- He oído rumores sobre un «Street Fighter» con digitalizaciones de la película, ¿Qué hay de verdad en esto?

Pues todo, aunque en principio va a ser para Saturn y puede que después viaje a las otras 32 bits. Capcom está realizando la enésima parte de su más sonoro éxito sobre el guión que Columbia elaboró para la película.

5- Para cuándo el «Mortal Kombat III».

En recreativa para ya mismo, en consola ya es mucho adelantarse.

Daniel Gutiérrez (GUTI)
(Santander).

La Game Boy tambien rolea

Hola Yen, tengo una Game Boy con el «Zelda» y un par de preguntas.

1- ¿Cómo se coge la barita de fuego en el «Zelda» de Game Boy?

No podrás cogerla hasta derrotar al enemigo de mitad de nivel. Para encontrarle, es preciso que tengas todas las llaves; y para encontrar las llaves, debes procurar rellenar con las plataformas móviles todo el suelo de las habitaciones donde los encuentres.

2- El espejo, que ya lo tengo, ¿hay que cambiarlo? ¿A quién?

El espejo te va a permitir leer el contenido del libro mágico de la biblioteca. En él encontrarás la clave para desentrañar el laberinto del Huevo. También te va a permitir ver a un personajillo que habita una gruta de la playa que se abre con una bomba. Este personajillo te ofrecerá la posibilidad de cambiar alguno de tus objetos por un boomerang mágico de gran poder. Te recomiendo que le des la pala.

3- ¿Qué me aconsejas para Game Boy: «Samurai Shodown», «Monster Max» o «FIFA Soccer»?

Me hablas de tres géneros totalmente distintos, así que depende mucho de tu gusto personal. Yo, que soy muy personal, te recomiendo «Monster Max», eso sí, no es un juego nada fácil.

4- ¿Cuándo saldrá «Donkey Kong Land»?

Nintendo ha fijado su fecha de aparición en julio.

5- ¿Saldrán nuevos juegos de rol para Game Boy? ¿Cuándo?

La verdad es que la pregunta no podía ser más difícil. En el extranjero hay varios juegos de rol para Game Boy que nunca han llegado a España. No te puedo decir nada, salvo que en los próximos meses no hay nada previsto sobre el tema.

6- ¿Merecen la pena «Rey León» y «Aladdin»?

Sinceramente, hay mejores juegos de plataformas para tu Game Boy.

Álvaro López (Granada).

Comprar sobre seguro



Hola Yen, me llamo Marcos y te escribo para que me contestes algunas dudillas. Por cierto, tengo una Super Nintendo y una Game Gear.

1- Quiero comprame un juego de fútbol, pero no me decido entre «Kick Off 3» e «International Superstar Soccer». ¿Tú que crees?

Que no te lo pienses y te hagas con el «Int. Superstar Soccer».

2- ¿Qué juego de Game Gear me aconsejarías entre «Ristar», «Dinamite Headdy» y «Jungle Book»?

Entre «Ristar» y «Dinamite Headdy» está la elección. Ambos son juegos largos y divertidos, pero «Ristar» me gustó un poco más.

3- Quiero comprarme una consola que tenga gran calidad de gráficos, ¿cuál?

Tendrás que poner la vista en el futuro y esperar a las nuevas tecnologías.

Las más espectaculares a nivel gráfico pueden ser Saturn y Play Station.

4- ¿Qué te parece el «Equinox» de Super Nintendo?

Una gran aventura en la que necesitarás echar mano de tu habilidad e inteligencia. Es un juego muy largo, que graba partidas y se hace sumamente adictivo.

Marcos (sin más).

Unos mates escalofriantes

Hola Yen, tengo unas preguntas que hacerte:

1- ¿Para cuándo el «Samurai Shodown» en Game Gear?

Pues chico, por el momento no te puedo dar una fecha. Lo siento.

2- ¿Me podrías decir las diferencias entre el «NBA Jam» y el «NBA Jam T.E.»?

Básicamente son tres: un nuevo modo de juego con items capaces de permitirte "matar" desde el centro del campo, un equipo de rookies y la posibilidad de hacer cambios en cada cuarto.

3- ¿Qué juego te comprarías para Game Gear: «NBA Jam T.E.», «Mortal Kombat II» o «Fatal Fury Special»?

Cualquiera de los tres sería una buena compra, aunque yo me decanto por «Mortal Kombat II»

José Fco Muñoz (Córdoba)

¡Apúntate al futuro!







Sí quieres saber lo que se jugará mañana, apúntate a TodoSega y toma nota: empezamos con Saturn y el software que se programa para ella en Japón, seguimos con MD 32X, que ya tiene su Sonic particular, «Knuckles Chaotix». Y continuamos con «The Ooze» y «Spirou», todo ello en preview. ¿Novedades? Las mejores: «Alien Soldier», «Judge Dredd», «True Lies»... y para Game Gear «NBA Jam», «Sonic Drift Racing», etc... ¿Algo más? Las secciones habituales entre las que encontrarás a un rejuvenecido Mr. Q, Sega & Rol, Planeta Saturno, Noticias, Sega Hits... y un estupendo concurso en el que podrás ganar una fantástica MD 32X, ¡y tenemos 10!
¡Corre, el futuro te espera en TodoSega!



Elige lo Mejor

Elige TodoSega



FX: efectos jugatiles

Hola Yen. Tengo una Super Nintendo y me gustan mucho los juegos con el chip FX. Sobre él tengo algunas dudas que me gustaría que me aclarases.

1- ¿Qué juego te gusta más el «Star Wing» o el «Star Wing 2»? ¿Tiene más opciones el segundo que el primero?

No he podido jugar al segundo, pero te puedo decir que la nave se transforma en otras cosas, que tiene opción para dos jugadores simultáneos y que al llevar el FX 2 es más rápido que el primero. Lo malo es que no parece que vaya a salir en España en mucho tiempo.

2- ¿El «FX Fighter» requiere adaptador? ¿Es estilo «Virtua Fighter»?

Parece ser que era un proyecto demasiado ambicioso para Super Nintendo, por lo que se le ha trasladado a Ultra 64. Sí, efectivamente era un juego estilo «Virtua Fighter» en lo que a juego de cámaras y rotaciones se refiere. Lo que no sé es si una vez en Ultra seguirá siendo poligonal.

3- ¿Sacarán el «Stunt Race FX 2»?

Más vale que lo vayas olvidando.

4- ¿Más juegos que emplean el chip FX?

Tienes el «Comanche», que saldrá hacia septiembre, y el «Dirt Racer», que no va a salir nunca. Y ya para diciembre, el «FX Skiing», todo un simulador de ski.

Juan Martín Ricote (Madrid).

Lenguajes de programacion

Querido Yen, gran maestro, enséñame y contéstame:

1- En la revista de abril los Bit Managers hablaban de algo llamado "Ensamblador". ¿Qué es eso?, ¿cómo se hace?, ¿dónde se aprende?

Ensamblador y código máquina vienen a ser lo mismo, es decir, el lenguaje interno que entienden los microprocesadores. Este lenguaje es muy complicado y hace falta un gran conocimiento del hardware de la máquina para la que se trabaje. Por eso, se utilizan otros lenguajes para trabajar, como C, Pascal, Basic... Estos lenguajes se traducen luego a Ensamblador para que el procesador pueda entenderlos.

Si quieres aprender a programar en cualquier lenguaje, puedes acudir a la Universidad o a academias de informática.



2- En Saturn entiendo eso de que es de 32 bits pero con arquitectura de 64, pero ¿Atari Jaguar de 64 y con arquitectura interna de 16 bits?

Jaguar cuenta con un procesador que es capaz de trabajar con 64 bits a la vez, pero únicamente puede enviar 16 de esos bits de golpe por el bus.

El caso de Saturn es el de dos procesadores de 32 bits que envían los 32 bits de información de cada uno, a la vez por el bus.

3- ¿Cuántos bits tiene Neo Geo?

16, con arquitectura de 24.

4- ¿Cuál me recomiendas, Neo Geo o Neo Geo CD? Ten en cuenta el precio.

El problema de la Neo Geo de cartuchos es que ya no salen novedades para ella. SNK ya lo saca todo para su CD. Así que...

Luis Marí (Vizcaya).

Cuatro amigos lusos

Hola, soy un consolero de Portugal donde vuestra revista es muy popular, porque la verdad es que las revistas portuguesas son un rollo.

1- La versión pal de Saturn, ¿tendrá incorporado el chip Full Motion Video?

No llevará ese hardware (un chip aislado), pero sí será posible conectar un cartucho MPEG (no por la ranura superior) para conseguir el efecto Full Motion Video.

2- ¿Esta versión pal tendrá alguna modificación más con respecto a la versión japonesa, aparte de su aspecto?

Sí, la velocidad será adaptada para el sistema de televisión PAL, que es más lento (50 Hz frente a 60 Hz). Por lo demás, es igual.

3- ¿Qué juegos de lucha y de coches saldrán para Saturn?

De momento, nada más que «Virtua Fighter 2» en el tema lucha. De coches, aparte de «Daytona USA», saldrán «Sega Rally», «Virtua Racing», «Grand Chaser» y «Gale Racer».

4- ¿Podrá aceptar juegos de otras consolas de Sega o de la recreativa Titan?.

De otras consolas de Sega no, pero sí de Titan si están adaptados. Es el caso de «Golden Axe: The Duel» o «Outlaws of the Lost Dinasty». Lo que no te puedo asegurar es si son o no para la entrada de cartuchos.

Felipe, Pascual, Nelson y Roberto (Portugal).

La Super se pone al dia

Estimado Yen, soy el propietario de una Super Nintendo, una Game Boy y pronto, espero, de una Ultra 64. Ahí van mis preguntas.

1- ¿Cuándo tendremos noticias fiables de un potenciador para Super Nintendo?

Yo especulo con la posibilidad de que la segunda parte de «Donkey Kong Country» lleve ese potenciador. Por lo demás, nada.

2- ¿Piensa sacar Nintendo más juegos de gráficos renderizados? ¿Para cuándo?

Rare está trabajando en la segunda parte de «Donkey Kong Country». Además está «Golden Eye», basado en la próxima película de James Bond, y del que ya hablé en otra ocasión.

3- ¿Porqué el CD tiene esos parones de lectura? ¿No tiene acceso inmediato?

Si la memoria de la consola permite cargar el juego completo, no se produce ninguna pausa de lectura («Ridge Racer», por ejemplo). Sin embargo, lo más habitual es que la máquina vaya necesitando datos a medida que se avanza en el juego, y en ese caso tiene que leerlos del CD. Si el CD, el procesador, o ambas cosas son lentos, los parones son más notorios y frecuentes.

4- ¿Se podrían hacer consolas de más de 64 bits? ¿Por qué no se hacen?

En teoría sí, pero no merece la pena. Primero, porque con cosas como Saturn y Play Station ya se puede alucinar. Segundo, los costes serían mucho más altos.

5- ¿Por qué Neo Geo CD es menos potente que Saturn si sus juegos tienen una mayor calidad?

La potencia de una máquina no depende de la calidad de sus juegos. Si una máquina potentísima tuviera un juego lamentable, seguiría siendo una máquina potente. Además, yo no estoy de acuerdo en que los de Neo Geo CD sean mejores que los de Saturn, son distintos.

J.M. (Asturias)

NO TE PUEDES IMAGINAR LO QUE HAY DENTRO DE NINTENDO ACCIÓN



PERO TE VAMOS A DAR UNAS PISTAS...

Este mes vamos a por todas en Nintendo Acción. Veréis, para empezar, han visitado nuestras páginas tres monstruos de peso: Sir Steel (el protagonista de **Hagane**), Schwarzenegger (guía de trucos de **True Lies**) y Van Damme (preview de su último hit, **Timecop**). Pero como todo no podía ser cuestión de músculos, ¿qué os parecería viajar por el **futuro del Game Boy y sus juegos** mientras empezamos la cuenta atrás del **Ultra 64**, en una sección que empezamos este mes y promete levantar pasiones? **¿Más pistas? Mejor os pilláis la revista, ¿vale?**



Y llévate de regalo un increíble poster de **Killer Instinct** con los luchadores del juego que arrasa en las máquinas recreativas.



YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO

¡Qué Locura!

PROTA TÚ

Juan Manuel Díez, "Manu", es de Mendorria y quería aparecer como el protagonista de «Illusion of Time».

EL DIBUJO DEL MES

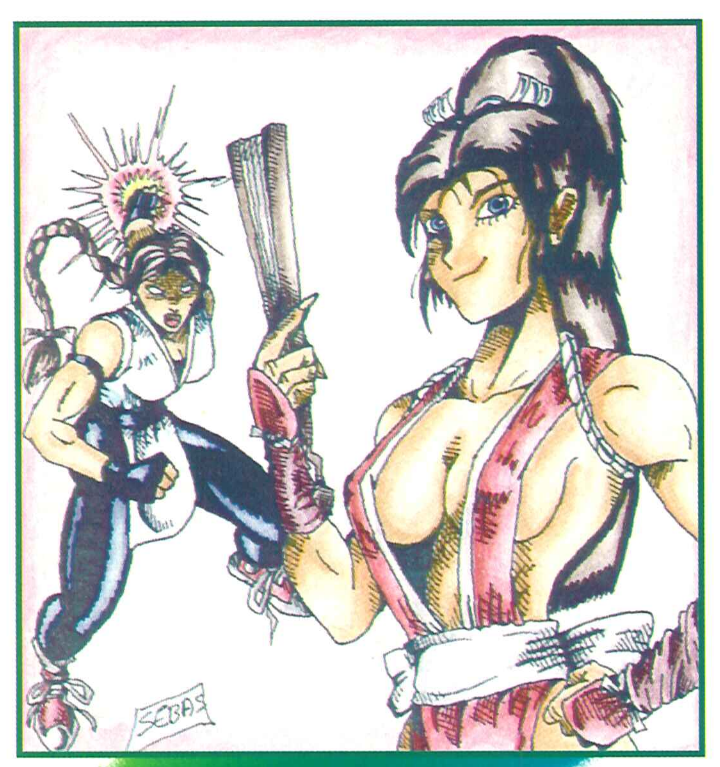


Roberto Gallardo Jiménez es el pedazo de artista que ha elaborado nuestro dibujo del mes. Con los protagonistas de «Dragon Ball Z» como motivo principal y una dosis de talento como materia prima, el dibujo nos ha encantado.

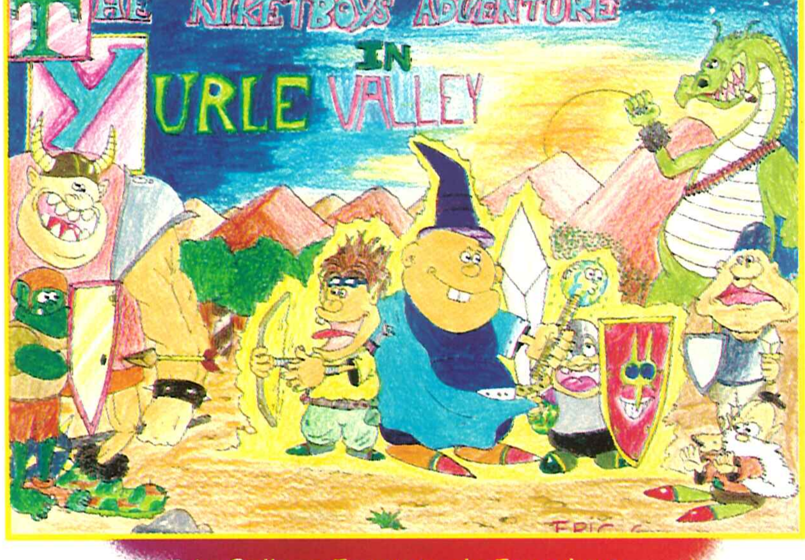
La mascota del mes

Desde Valencia ha viajado este mes nuestra mascota. El autor es P.A.G. Paiporta, quien parece haberse inspirado en algunos luchadores para elaborar su creación. Como podéis ver, esta vez nuestra mascota, además de ser completamente morada, está bastante cachas.

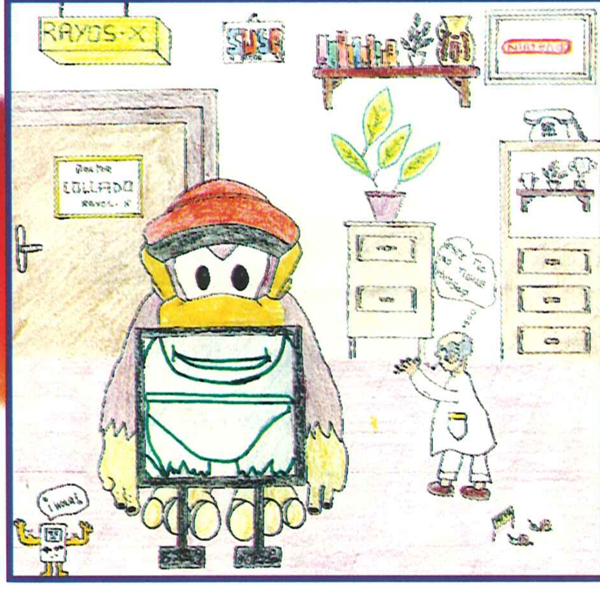




Sebastián Pérez, de Alicante, le dedicaba su dibujo a Susana Pérez.



Eric Gallego Fuentes, de Barcelona, nos ha mandado este gracioso dibujo.



Jesús Collado Escribano, de Valencia, nos ha enviado esta sesión de Rayos X de Didi Kong.

DAILY BUGLE

Sábado, 31 de Febrero de 19X

¡ÚLTIMA HORA!: Punisher presiona a Capcom



FOTO F.S.P. & MIKE BROK

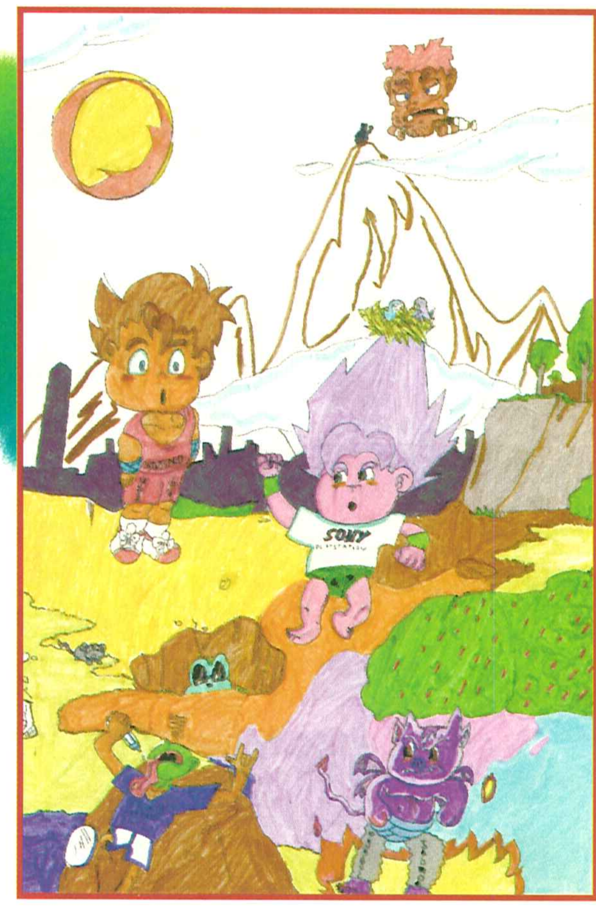
NEW YORK (Agencias). El conocido justiciero Nick Castle, alias Punisher - Castigador - irrumpió ayer en las oficinas de la macro-empresa Capsule Computers (Capcom). Diversos heridos, entre ellos el Director del Departamento de Promociones, aseguran que el temible agresor pretendía que el video-juego que lleva su nombre saliese a la venta cuanto antes. (ver pág. 30)

Gracias a esta exclusiva de Francisco Seoane Pérez, de La Coruña, sabemos por qué "The Punisher" ha llegado a M.D.

Angel García Parra, de Badajoz, ha conseguido reunir a los mejores luchadores del 95.



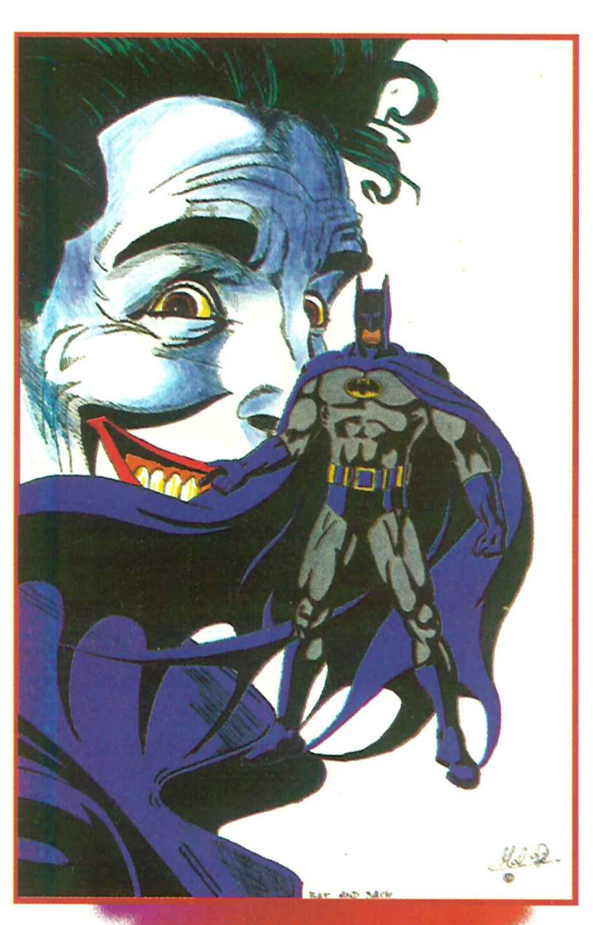
¡Qué Locura!



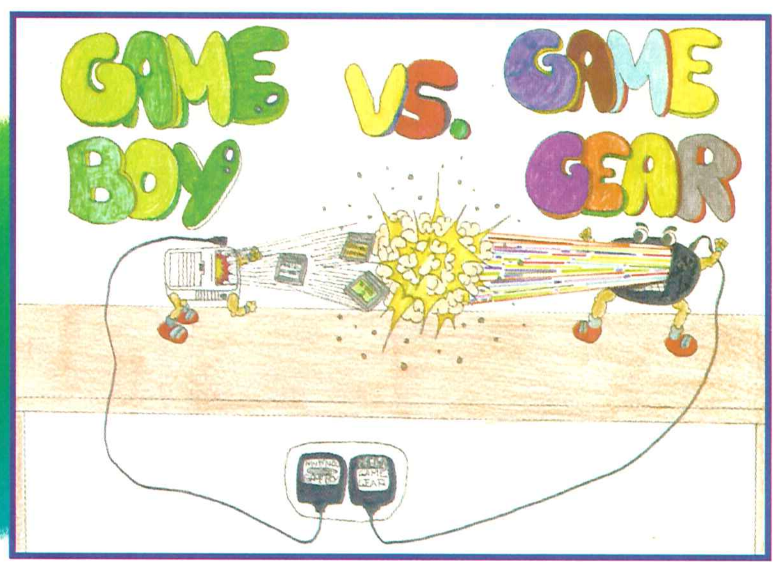
Para José Fernando Soto, de Granada, Ultra 64 y Sony PlayStation todavía están en pañales.



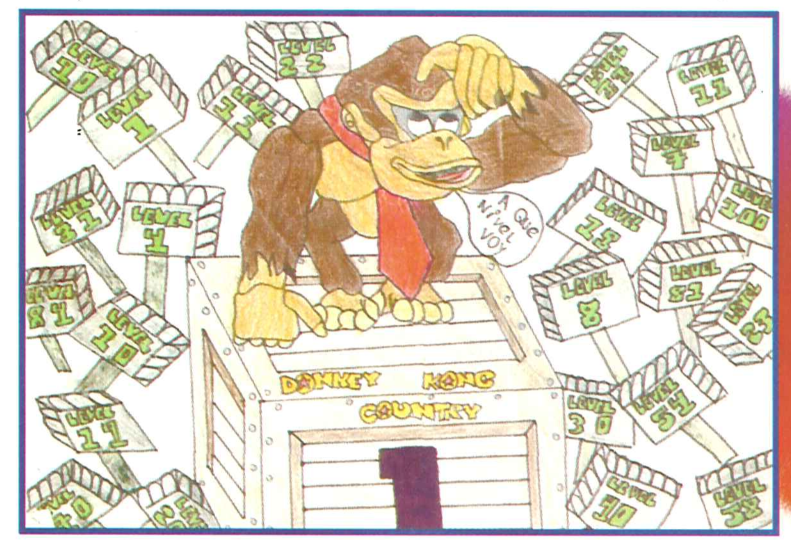
Esta monada de criatura se llama Carlos Paul Mínguez y tiene sólo dos añitos.



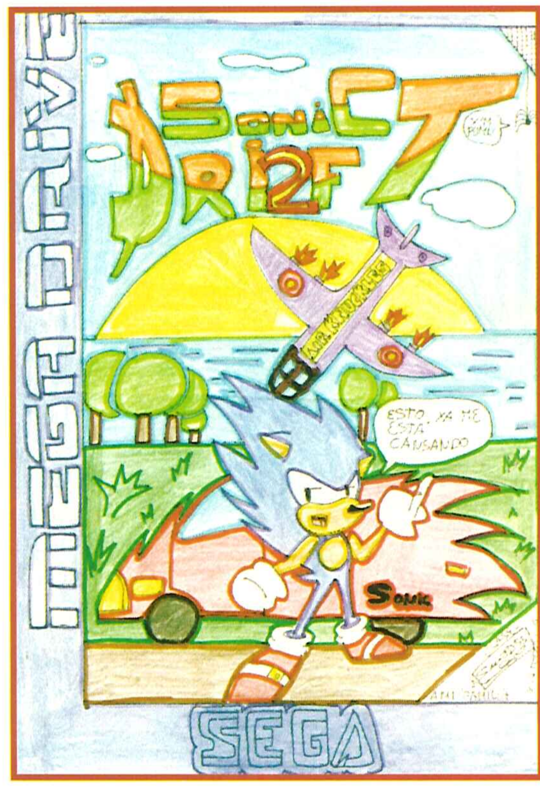
Desde Sta. Cruz de Tenerife nos envía Alejandro David Gil a Batman y el Joker.



Jaime García Zea, de la localidad malagueña de San Pedro de Alcántara, ha pillado a las portátiles en plena pelea.



Juan Luis Ortiz Fernández, de Torrente (Valencia), ha pillado a Donkey Kong ante todo un dilema.



Para Sergio Talavera Delgado, de Prat de Llobregat, Sonic está ya harto.

Según Jordi Bargalló, de Badalona, a Goku lo que más le gustaría es jugar al «NBA Jam».



David Guerrero Sánchez, de Tarragona, pinta un futuro no muy halagüeño para los 16 bits.



Según Adrián Pareja Ortiz, de Chiclana (Cádiz), la nueva generación de D.B. ya está lista.



Justo Zapata Juárez, de Balanegra (Almería), considera a «Street Racer» el más divertido.

Miguel Falcón, de Sevilla, nos muestra la infancia de los luchadores.

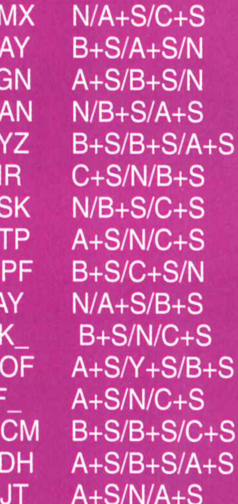


No te quedes atrás



LASERS

CÓDIGOS ACTION REPLAY



BEAVIS & BUTTHEAD

7E022605	Vidas infinitas
7E02220B	Energía infinita

EARTHWORM JIM

7E516233	Vidas infinitas
7E662334	Pistola normal infinita

GRADIUS III

7E00D402	Invencible al 100%
7E00B005	Opciones siempre repletas
7E00DC02	Muerte del enemigo automática
7E00700F	Final

ILUSION OF GAIA

7E0ACEFF	Vida ilimitada
7E0AD400	Comenzar en Gaia
7E0AD401	Comenzar en Freedan
7E0AD402	Comenzar en Shadow
7E0AA201	Psycho Dash
7E0AA202	Psycho Slide
7E0AA204	Spin Dash
7E0AA210	Dark Friar
7E0AA220	Aura Barrier
7E0AA240	Eart Quaker
7E0AB050	Empezar con 50 joyas rojas

JOE & MAC

7E081950	Joe invencible
7E085950	Mac invencible
7E081040	Grandes saltos para Joe
7E085040	Grandes saltos para Mac
7E0818F0	Los enemigos mueren al estar enfrente (JOE)
7E0858F0	Los enemigos mueren al estar enfrente (MAC)
7E00C8C0	Efectos especiales

JUNGLE BOOK

Mangos infinitos	7E1D9B05
Papayas infinitas	7E1D9D05
Invulnerabilidad	7E1E2803

JURASSIC PARK

7E00F0EF	Generador encendido
7E026EFF	Computador en marcha
7E0288FF	Sensores de movimiento
7E024D01	Verja 1 abierta
7E024F01	Verja 2 abierta
7E6B7901	Verja 3 abierta
7E0266FF	Seguridad nivel1
7E0268FF	Seguridad nivel 2
7E1DF6FF	Naves
7E026FFF	Movimientos
7E0260FF	Tarjeta de Nedry
7E0258FF	Tarjeta de Mulldoon
7E0256FF	Tarjeta de Ellie
7E0262FF	Tarjeta de Wu
7E0264FF	Tarjeta de Malcolm
7E0254FF	Tarjeta de Hammond
7E025EFF	Tarjeta de Arnold

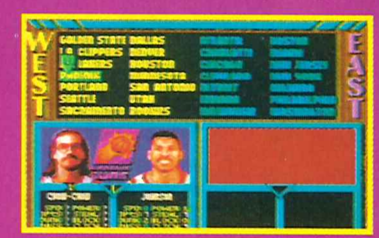
NBA JAM TOURNAMENT EDITION

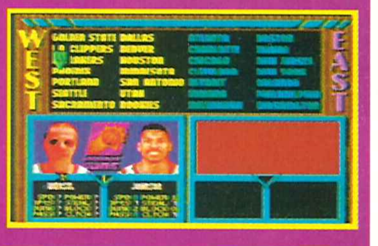


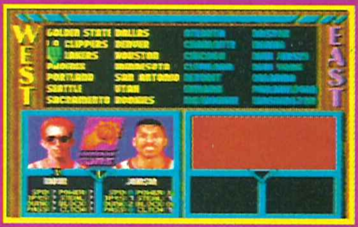
MUCHOS MÁS PERSONAJES:

No sólo te hablamos de seis o siete. Te mostramos una lista de treinta y ocho nuevos y extraños jugadores con los que disfrutar del verdadero basket. Cuando vayas a introducir tus iniciales, pulsa primero una y luego la primera combinación de botones, y así hasta completar las tres iniciales con sus respectivas combinaciones. (S significa START y N que pulses cualquiera de los botones).

CHOW-CHOW	AMX	N/A+S/C+S
WEASEL	RAY	B+S/A+S/N
BRUTAH	LGN	A+S/B+S/N
KABUKI	DAN	N/B+S/A+S
FACIME	XYZ	B+S/B+S/A+S
AIR DOG	AIR	C+S/N/B+S
KID SLIK	KSK	N/B+S/C+S
SCOOTER PIE	HTP	A+S/N/C+S
MOOOSEKAT	MPF	B+S/C+S/N
MON	JAY	N/A+S/B+S
KIRBY	CK_	B+S/N/C+S
SNAKE	GOF	A+S/Y+S/B+S
FALCUS	JF_	A+S/N/C+S
MUSKETT	MCM	B+S/B+S/C+S
HILL	NDH	A+S/B+S/A+S
TURMELL	MJT	A+S/N/A+S







STREET RACER

MEJORA LA CALIDAD DE TU COCHE:

Cualquiera de los cuatro jugadores puede activar este truco para maximizar las características de su coche. En la pantalla de selección de coche, presiona X, Y, X, Y, X, Y; entonces deja presionado el botón X mientras ajustas las características.







& PHASERS

STAR TREK: STARTFLEET ACADEMY

NINTENDO SUPER NINTENDO

Mantén pulsados los botones L, R y SELECT al introducir los códigos, o ninguno de los trucos funcionará.

CAMBIAR DE NOMBRE:
Elige la opción New Game y en la pantalla New Cadet Registration presiona X, Y, X, Y en el primer pad. Cambiarás el nombre de los integrantes de la nave. Si quieres algo distinto, prueba pulsando A, B, A, B.



AÑADIR NUEVAS Y EXTRAÑAS NAVES AL SIMULADOR:
Una vez dentro de la opción de simulador, presiona A, Y, B, Y para añadir más naves amigas y enemigas, que podrás utilizar también en la opción de dos jugadores.



UN FINAL ESPECIAL:
Entra en la pantalla de passwords y pulsa X, X, X, A, L, A, R, Y, A, R, A, A. Ahora deja presionado L, R y SELECT mientras pulsas X, Y, X, Y, A, B, A, B. Suelta los botones y vuelve a presionar SELECT. Elige la opción Insignea y pulsa START. Presta atención a la misión y ve a la opción Ship. Para saludar a Kobayashi Maru, cambia a Choice A y navega más o menos por 014.021 en la zona neutral.



THE JUNGLE BOOK

PARA ELEGIR NIVEL.
Cuando aparezca el logo de Disney, haz círculos con el pad direccional. Después, pulsa Start y mueve el botón direccional a la izquierda o a la derecha para elegir nivel.



WARIO BLAST

SELECCIÓN DEL BOMBERMAN :
Wario ha intentado robar algunos de los créditos del "hombre bomba" para este juego. Pero un truco para despedir a este granuja de mal carácter es invertir los números de los passwords (por ejemplo, 6007 se convierte en 7006 o 0362 se convierte en 2630) y el Hombre Bomba recuperará su posición legítima.



CÓDIGOS ACTION REPLAY

SEGA MEGA DRIVE

ALIENS STORM

FFCE0C0080	Energía infinita primer jugador.
FFCE8C0080	Energía infinita segundo jugador.
FFCE0B0080	Vidas infinitas primer jugador.
FFCE8B0080	Vidas infinitas segundo jugador.

ART OF FIGHTING

FF01F50000	Todas las barras desaparecen.
FF02B30009	Tiempo parado.
FF11B2000X	Victoria del primer jugador.
FF11B3000X	Victoria del segundo jugador.

ASTERIX AND THE GREAT ESCAPE

0005BC000X	Elige el número de vidas al comenzar.
0005B6000X	Elige la barra de energía.
001B644A78	Energía ilimitada.
0006784A78	Vidas infinitas.
0017104A70	Armas ilimitadas.
000606600E	Siempre con armas.

BARKLEY SHUT UP AND JAM

FFC8E900XX	XX es el número de puntos con que comienzas. Cámbialos para mejorar tu record

CHAOS ENGINE

FF004D0003	Vidas infinitas para el primer jugador.
FF004F0003	Vidas infinitas para el segundo jugador.

CASTLEVANIA BLOODLINES

FFFB2F0006	Vidas infinitas.
FFFB0E0063	Ilimitadas armas especiales.

COMBAT CARS

FF000500XX	Selección de nivel.

COOL SPOT

FFF5E00007	Invencibilidad (pero no si el tiempo se termina).
FF071140035	Tiempo ilimitado.

COSMIC SPACEHEAD

FFB1D90004	Vidas infinitas.
FFB03B0032	Dinero infinito.

DESERT STRIKE

FF10B70003	Vidas infinitas.
FF10AB0064	Fuel ilimitado.
FFACDC00XX	Armadura X256. (XX de 0-FF)
FFACDD00XX	Armadura. (XX de 0-FF)
FFAE9D009A	Pistola ilimitada.
FFAEDD0026	Hydras ilimitadas.
FFAF1D0008	Hellfires ilimitados.

DOUBLE DRAGON 3

FF2339002D	Energía infinita primer jugador.
FF23F30014	Energía infinita segundo jugador.
FF00EB0019	Monedas infinitas.

LASERS

EARTHWORM JIM

La lista de trucos de este increíble juego parece infinita: vidas extras, saltar niveles... Pero nosotros hemos conseguido encontrar aún más para disfrutar a tope de él.



SUPER NINTENDO

DOS MANERAS DISTINTAS DE CONSEGUIR CONTINUACIONES:

O pausas en cualquier punto el juego y pulsas A, B, A, B, X, Y, X, Y, o bien pulsas A, X, A, X, A, A, A, A y luego reseteas mientras presionas L, R, START y SELECT.

Empezarás el juego con varias continuaciones.



INCREDIBLE HULK

MEGA DRIVE

SELECCIONA TU NIVEL:

Durante el juego, pausa y pulsa ARRIBA DRCH., ABAJO, IZQ. Ahora déjate morir, es decir, pierde todas la vidas que tengas y cuando vuelvas a comenzar...

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

Ceiling Smash: Da un puñetazo y pulsa ARRIBA y B.



Jump Stomp: Presiona B y luego ABAJO mientras estés saltando.

Pile Driver: Da un puñetazo y pulsa A y B.

Shoulder Charge: ADELANTE, ADELANTE, C, ADELANTE..

JELLY BOY

SUPER NINTENDO

UNOS PASSWORDS CON TRUCO A NADIE LE VIENEN MAL:

10 VIDAS	WHCTLH WMFPCD RWTNWW TTCTLW
20 VIDAS	STSHTY NRTCLW FHSMGS HLWTN
Todo abierto	MTBCNM MTGWTTPMYTC TSMFTM
Monstruo secreto	HHMHCP DHTWHW MFMTHT SCHMLM
Una nota	YRRTLM WFCMGW HBVCBW HLGHWD





LEMMINGS

MASTER SYSTEM

ACCESO A TODOS LOS NIVELES:

Justo cuando al principio del juego sale un lemming arrastrando el letrero de SEGA, mueve el pad en el sentido de las agujas del reloj muy deprisa manteniendo los dos botones del pad pulsados. Si el truco ha funcionado, oirás el mismo sonido que cuando escoges cualquier icono.

Selecciona el nivel de dificultad que quieras y ve a New Levels. Aparecerá una pantalla con la frase "All levels Instaled". Ahora sólo tienes que mover el pad a derecha o izquierda para elegir nivel.

GRACIAS A FERNANDO LIMÓN (HUELVA)

SUPER PUNCH-OUT

SUPER NINTENDO

SOUND TEST:

Cuando aparezca en tu pantalla el logo de Nintendo, mantén presionado SELECT en el segundo pad; luego, también los botones L y R; después, otra vez SELECT, y ya está.



BRUTAL

SUPER NINTENDO

LUCHAR CON DALI LLAMA:

En la pantalla del título y utilizando el primer pad, pulsa X, A, B, X, IZQ., A. Escucharás un pequeño sonido. Ahora, cuando vayas a elegir personaje, a la izquierda de Kung Fu Bunny estará Dali Llama.

STAR WARS ARCADE

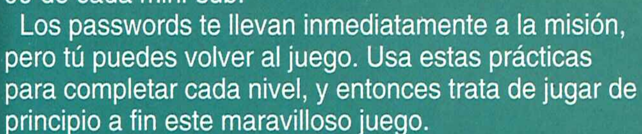
MD 32X

CÓMO PARAR EL TIEMPO:

Aunque seguramente esto sea una cosa que te hubiera venido bien en determinados momentos de la vida, por desgracia sólo te podemos ayudar en este juego. Coge un mando de seis botones y pausa el juego en cualquier punto para presionar ABAJO, B, B, ARRIBA, DRCH., IZQ. Si el truco ha funcionado, escucharás un grito: ¡YAHOO!

& PHASERS

SEAQUEST DSV



TRUCOS PARA PRACTICAR :
Estos passwords te permiten practicar cualquier misión con 99 de cada mini-sub.
Los passwords te llevan inmediatamente a la misión, pero tú puedes volver al juego. Usa estas prácticas para completar cada nivel, y entonces trata de jugar de principio a fin este maravilloso juego.

PASSWORDS DE PRÁCTICAS :

PLVTONM	D4R(SYMBOL)WIN
R3SCV3(SYMBOL)	TOXIC4V
SP33D3R	PRISONR
FIXTNKR	DRVGL4B
R34CTOR	B4TLSHP
S3CVRTY	SHI3LD(SYMBOL)

NINTENDO SUPER NINTENDO

EARTHWORM JIM





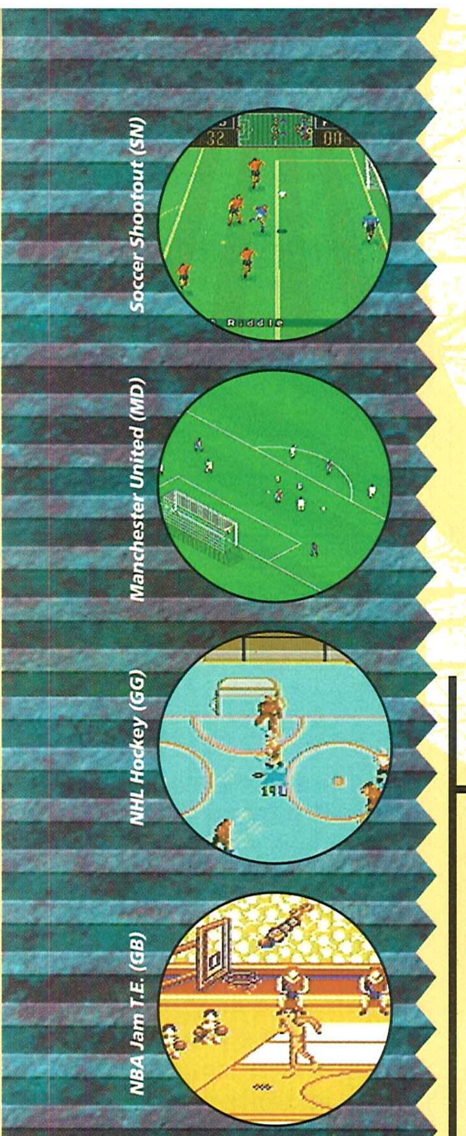
TRES CONTINUACIONES:
Comienza a jugar en el modo PRACTICE y lanza la vaca por los aires con la ayuda de la nevera ¡Pobre animalito! Resetea y comienza a jugar en el modo normal.

ART OF FIGHTING 2

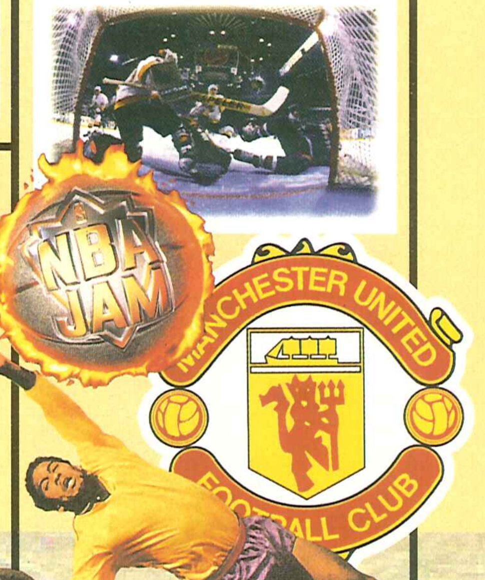
NINTENDO SUPER NINTENDO

SELECCIONAR A GEESE HOWARD.
En el logo de saurus introduce:
Diagonal izda-abajo, derecha, diagonal dcha-abajo, abajo, diagonal izda-abajo, izquierda, diagonal dcha-abajo + Y & R.
De otro modo, el único modo de ver a Geese es ganar cada competición por 2 asaltos a 0.

HOBBYSPORTS







La noticia

MAJOR LEAGUE BASEBALL PLAYERS

NFL

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2

3D Soccer

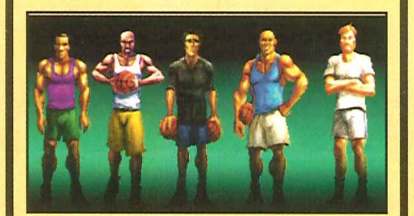
Saturn, Play Station y Super Nintendo entran en juego

Konami al servicio de deporte

En el E3 de Los Angeles, Konami no estuvo representada por un gran stand ni mostró con demasiado esmero ninguno de sus próximos lanzamientos. Sólo un pequeño catálogo llegó a nuestras manos, pero lo que en él leímos fue suficiente como para despertar nuestro interés. Y es que entre sus muchas novedades, el deporte se erigía como protagonista. Para que os hagáis una idea de la avalancha Konami, apuntad estos títulos: Para Super Nintendo, fútbol y basket con «International Superstar Soccer 2» y «Run and Gun». Para PlayStation y Saturn la lista es más amplia y está dominada por los polígonos. Tenemos «NBA», un simulador de baloncesto con equipos y jugadores reales de la NBA, «3D Soccer», un alarde de perspectivas, y «Major League Baseball Player», con un sistema de juego basado en el hit de Konami «Powerfull Pro Baseball». Y terminamos con «Golf 3D» sólo para Play Station.







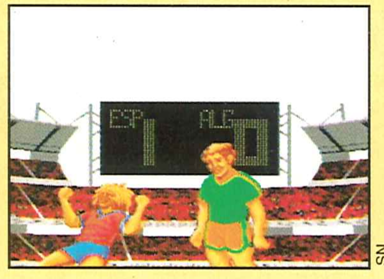
«Converse Hardcore Hoops»

Serás el rey del barrio

Virgin está dispuesta a atacar de nuevo con un juego que os acercará al baloncesto más rabiosamente peleón. Y es que **«Converse Hardcore Hoops»**, que aparecerá **para Super Nintendo, Mega Drive, Sony PlayStation y Sega Saturn**, se centrará en el llamado "street ball".

Doce angelitos salidos del infierno serán los protagonistas de este juego, en el que será tan importante la técnica del basket **como el saber sobrevivir en la jungla de asfalto**. Todo será válido, incluso el juego sucio. Y además, estará patrocinado por Converse, una prestigiosa marca de prendas deportivas.

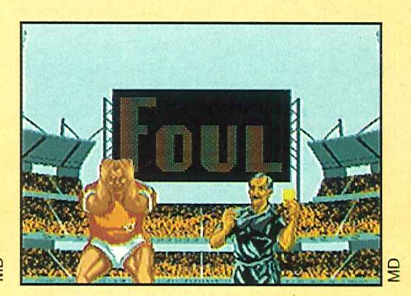




SN



MD



MD

Fever Pitch

Fiebre de fútbol



SN

La dorada compañía norteamericana quiere hacerse con un sitio propio en el mercado de los simuladores de fútbol. Su propuesta se basará fundamentalmente en un **gran tamaño de los sprites de los jugadores, perspectiva diagonal** (estilo EA), **cincuenta y una selecciones nacionales,** dos modos de juego, cuatro tipos de campo distintos y la atractiva posibilidad de que jueguen **cinco jugadores simultáneos en la versión de Super Nintendo y hasta ocho en la de Mega Drive.**

Otro de sus rasgos característicos será la jugabilidad, ya que los futbolistas **serán muy fáciles de manejar, con sólo tres botones** tanto para las jugadas de ataque como en defensa. Además, tendréis la posibilidad de realizar jugadas especiales, como **remates a puerta con el balón en llamas** (¿a qué juego de baloncesto os recuerda eso?) **o regates en seco** al puro estilo

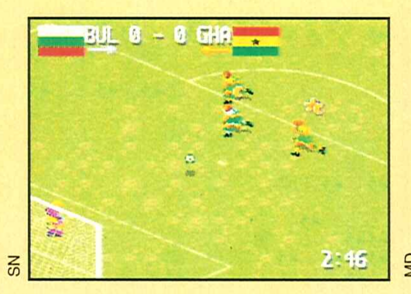


SN
MD



SN

Los equipos disponibles son las selecciones nacionales de los principales países con un buen nivel futbolístico.





El tamaño de los sprites de los jugadores es otra de las bazas que se juega US Gold para competir con los simuladores ya existentes.

En muchos aspectos del juego se nos viene a la memoria el inevitable «Fifa Soccer» de EA Sports, del que pronto hablaremos.

Con su sencillo control, grandes sprites y las animaciones de Silicon Graphics, «Fever Pitch» pretende hacerse un hueco entre los mejores cartuchos de fútbol del momento.

Onésimo. Por si esto no fuera suficiente, contará con unas **animaciones con el sello Silicon Graphics,** ya que se ha utilizado tecnología de esta compañía.

Los soportes **dieciséis bits de Nintendo y Sega** serán los primeros en disfrutar de este **«Fever Pitch»**, que también tiene prevista su aparición en **Mega Drive 32X** en un futuro cercano.



Para introducir el balón dentro de la portería habrá que plantearse muy seriamente el partido, ya que no es nada fácil lograrlo.

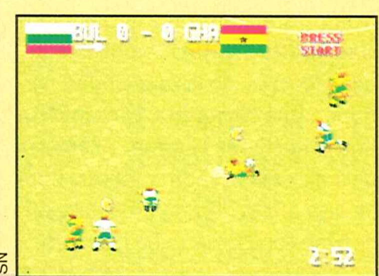




Consola
S.Nintendo/M.Drive
Compañía
U. S. Gold
Lanzamiento
Junio







Remates tan espectaculares como el de la imagen son tónica habitual en este buen simulador de fútbol para Super Nes y Mega Drive.

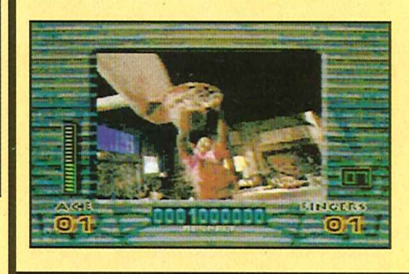
El aspecto gráfico ha sido muy cuidado. Además de cuatro tipos distintos de campo, se pueden ver detalles como el agua salpicando.



«Slam City» para Mega CD 32X

¿Quieres jugar al baloncesto con Scottie Pippen?

Aunque este título no será un desconocido para los usuarios de Mega CD, la novedad reside en su cambio de soporte y en que se engloba en la primera remesa de **juegos de Digital Pictures para Mega CD 32X. «Slam City»** está compuesto de **cuatro compactos** y tiene una duración de algo así como **más de dos horas y media** de imágenes totalmente digitalizadas, que tienen como objeto meteros de lleno en el llamado **"street ball" o baloncesto callejero** en compañía del laureado **Scottie Pippen.** Para ello contaréis con perspectiva subjetiva y la posibilidad de realizar mates, bloqueos robos de balón y demás, así como de salvar hasta diez partidos. ¡Ah!, y **ya está disponible en nuestro país.**





El próximo lanzamiento para Atari Jaguar

«White men can't jump», se admiten apuestas

La consola más felina prepara el lanzamiento de un **dos contra dos de baloncesto** basado en la película **"White Men Can't Jump"** ("Los blancos no la saben meter"). Contará con **gráficos renderizados**, cuatro canchas de juego diferentes, exclamaciones digitalizadas y, sobre todo, **una jugabilidad elevada.**







«Road Rash», motocicletas en formato compacto

Electronic Arts toma uno de sus títulos más conocidos, **«Road Rash»**, para convertirlo en su nuevo lanzamiento **para Mega CD.** El juego lo ha producido **Monkey Do. en colaboración con Next Level Software,** y dará una vuelta de tuerca más a su conocida mecánica.

A los pilotos peleones y a las carreras en las que todo vale se ha añadido ahora un generoso **repertorio de imágenes digitalizadas**, tanto en la extensa introducción como antes de que se dé la salida y al final de cada competición. No faltarán tampoco las detenciones por infringir las normas de tráfico y los obstáculos en mitad de la carretera, así como un **amplio abanico de opciones** que abarcan desde diversos circuitos y tipos de motos hasta diferentes modalidades de juego.

«Road Rash» para Mega CD, en el que E.A. advierte que todo lo que vais a ver y sentir es pura ficción y que nadie debe intentar imitarlo en la vida real, **está a punto de aparecer en el mercado español.**









«NFL Football Video Trivial»

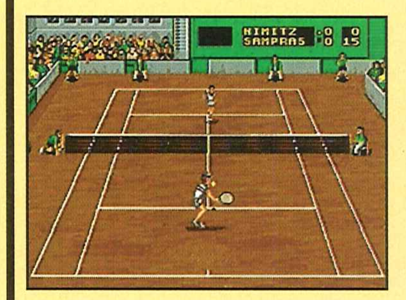
Las yardas del saber

Este curioso producto **de Capdisk para Mega CD** no creemos que pueda llegar jamás a España, pero sin duda va a tener encandilados a los numerosos fanáticos yanquis del fútbol americano durante una larga temporada. A estos programadores no se les ha ocurrido mejor idea que publicar una **extensa base de datos de la liga estadounidense** de su deporte preferido por antonomasia **en una especie de Trivial,** con la diferencia de que en vez de avanzar por un tablero se hace a lo largo de un estadio.

Al principio de la partida se puede **elegir equipo y nivel de dificultad** para ir ganando yardas sobre el terreno de juego. Las preguntas (**hay más de 1.500 en total**) giran en torno al "Hall of Fame" del fútbol americano, a la historia de este deporte y demás curiosidades. Como "maestros de ceremonias" figuran dos locutores deportivos tan famosos por estos pagos como **Pat Summerall y Tom Brookshier,** que se encargan de contrarrestar con sus ánimos los molestos abucheos de la multitud cada vez que el jugador falla en una respuesta.

Además, para darle un cierto toque de realismo al juego, se han incluido **más de 40 minutos de secuencias de vídeo de este deporte.**

SportPreview



Codemasters y Sega vuelven a unirse para lanzar la versión revisada del que para muchos es el mejor simulador de tenis aparecido para el soporte 16 bit de esta compañía. Con los mismos modos de juego que la edición del 94, **«Pete Sampras 96»** ha introducido notables mejoras en el aspecto gráfico. Aparte de un **mayor número de animaciones** de los/las tenistas, **los cuatro tipos de superficie de juego consiguen acercarse más a la realidad,** especialmente la textura de la pista de hierba.

Otro de los handicaps que presentaba el anterior programa, la dificultad de perspectiva cuando se jugaba en el fondo de la pista, ha sido subsanada gracias a la inclusión de



Consola
Mega Drive
Compañía
Codemasters
Lanzamiento
Julio



Los ocho tenistas que se han incluido en esta nueva versión de «Pete Sampras» son capaces de realizar movimientos sorprendentes.



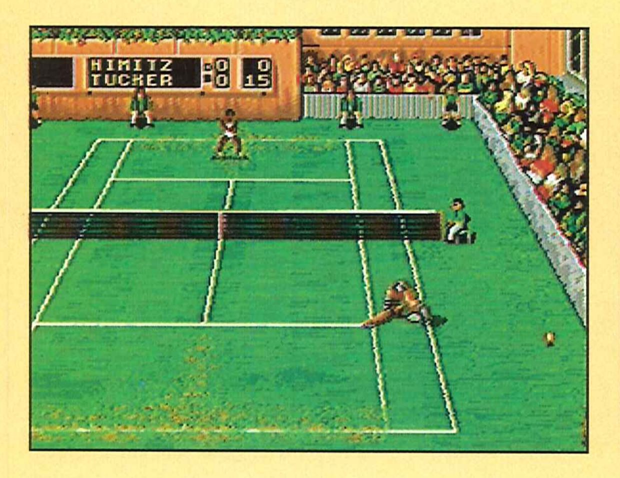


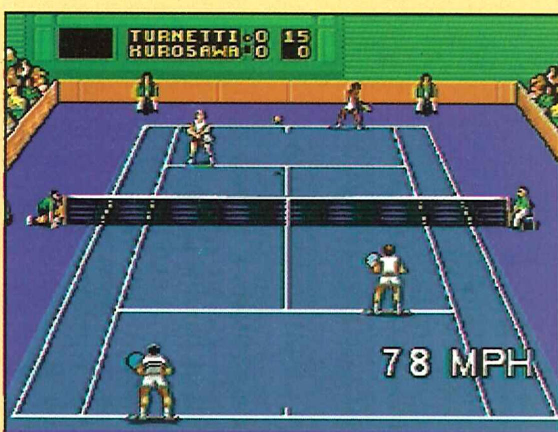
«Power Spikes 2» a la vuelta de la esquina

Un voleyball muy especial para Neo Geo CD

Aunque **Neo Geo** parece estar especializada en los juegos de lucha, a veces nos sorprende con alguna que otra variación deportiva como este **«Power Spikes 2»**. El juego, que está ya **a puntito de salir a la calle,** os ofrece la posibilidad de disfrutar de un deporte un tanto olvidado en consolas: **el voleyball.**

Entre las opciones más sobresalientes de este compacto destacan las **tres ligas distintas,** con ocho equipos cada una, en las que podéis participar: **una femenina, otra masculina y la Hyper League.** Es en ésta última, y manejando a robots, donde vais a descubrir la espectacularidad tan característica de Neo Geo.



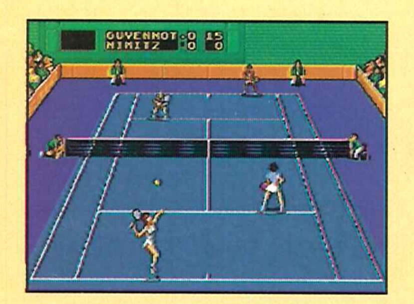


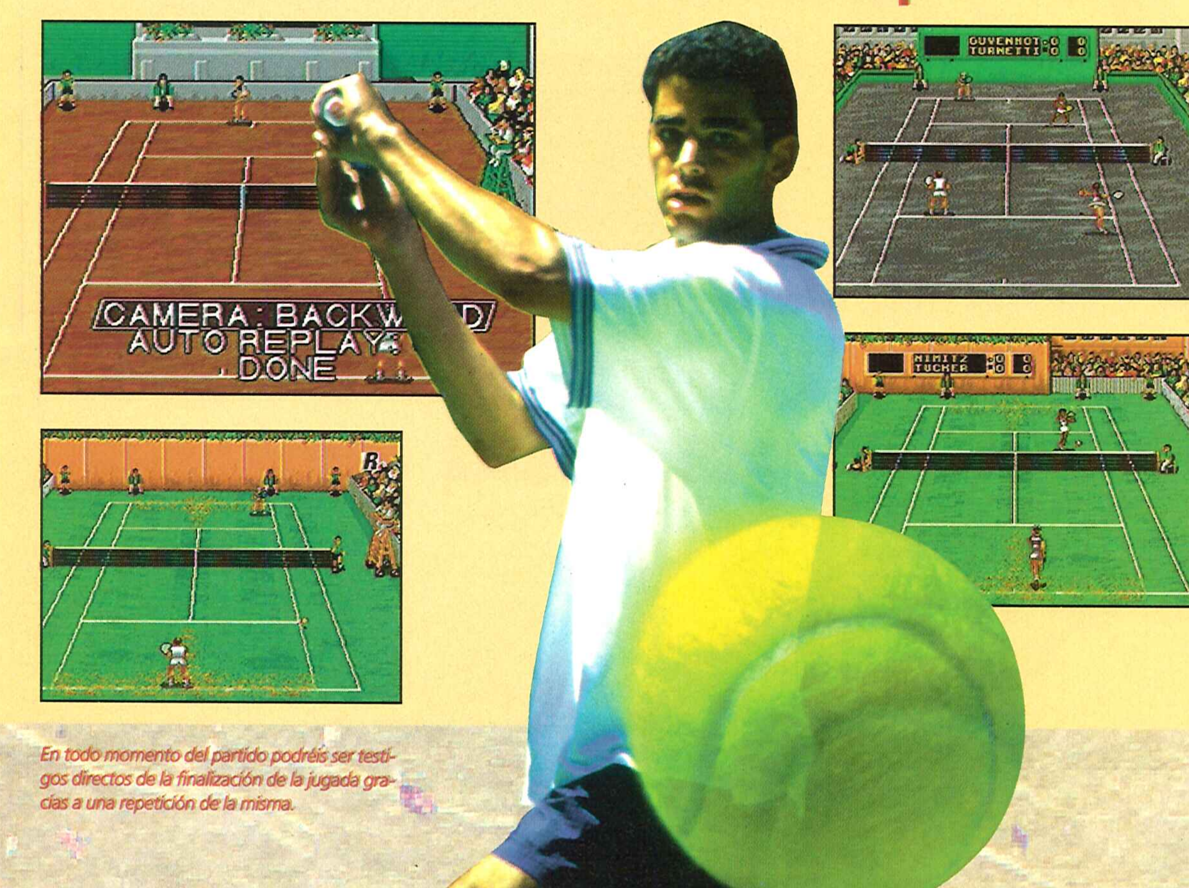
Pete Sampras 96

Sampras vuelve a la carga en todas las superficies

una opción por la cual **podréis rotar la perspectiva**. Así siempre permaneceréis en la parte más cercana de la cancha, con las ventajas añadidas que esto supone.

El número de tenistas se ha reducido a ocho, algo lógico ya que en la anterior edición tenían características muy similares, y ahora se ha aprovechado esa memoria en otros aspectos del juego.





En todo momento del partido podréis ser testigos directos de la finalización de la jugada gracias a una repetición de la misma.

«Virtua Striker» para Saturn

Llega el fútbol más real



Saturn va a contar con el simulador de fútbol más real que haya salido al mercado para un soporte doméstico, **«Virtua Striker»**. Se trata de una **conversión del programa para recreativas** realizado con polígonos y mapeados de texturas, además de unos gráficos muy reales.

«Virtua Striker» dispone de **varias perspectivas, un fácil manejo de los futbolistas y un radar** en el que se puede ver en todo momento la situación de los jugadores. Y como se puede deducir de su nombre, el simulador tiene como base **la placa Model-2** que tan espectaculares resultados está dando en recreativas.







Nuevo

Nº jugadores: **Hasta 4**
Nº de equipos: **14**
Niveles de dificultad: **1**
Continuaciones: **Passwords**
Megas: **16**

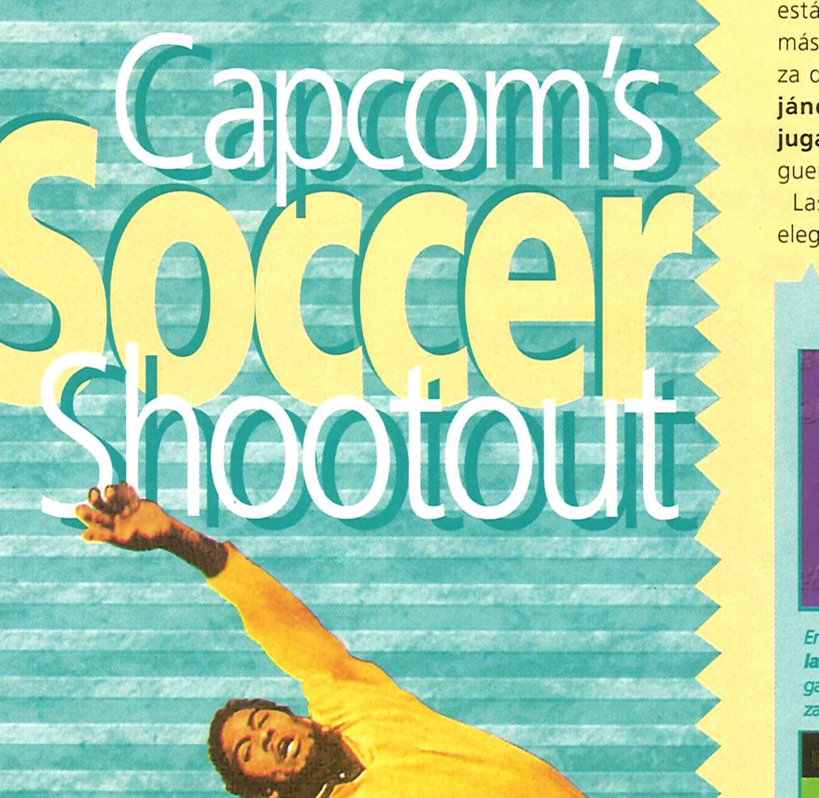






- SUPER NINTENDO
- Futbol
- Nintendo/Capcom
- Epoch

Capcom's Soccer Shootout



Menos fútbol del esperado

Esperábamos encontrar un juego capaz de rivalizar con **«FIFA Soccer»** o **«International Soccer»**, pero **Capcom** no ha sabido brillar a la altura de E.A. y Konami. Le han faltado muchos detalles para redondear lo que parecía ser una bomba futbolística.

El aspecto gráfico del juego hace presagiar lo mejor. Los jugadores, aunque pequeños, realizan una amplia gama de movimientos que van **desde el pase de tacón a la chilena**. Sin embargo, son **bastante lentos** y sólo actúan cuando están muy cerca del balón. Además, el cambio de control se realiza de manera automática, **manejándose a la vez dos o más jugadores,** lo que hace que se lleguen a molestar entre ellos.

Las opciones de juego llevan a elegir entre el **partido amistoso, torneo, All Stars, tanda de penaltys, fútbol "indoor" y entrenamiento.** Lo que no estaría nada mal si no fuera porque el número de equipos se reduce a **doce selecciones** nacionales y dos combinados con los mejores jugadores. Lo más sobresaliente es que se permite la participación de **cuatro jugadores simultáneos**, aunque sólo sea en los amistosos. Por desgracia, en el campeonato sólo pueden participar dos jugadores "humanos" más otros 10 equipos controlados por la máquina.

En fin, con algo más de cuidado, Capcom habría cuajado un cartucho completísimo. Y la prueba de que no lo han tenido es que ni siquiera han respetado **reglas básicas** como el fuera de juego, la cesión al portero o la barrera en los lanzamientos directos. Una pena.

Entrenar es la clave del éxito



*En este «Soccer Shootout» podéis **entrenar las habilidades básicas** del futbolista (regate, tiro, pase y defensa), así como los lanzamientos de esquina y los de falta.*



*Tenéis diez intentos en cada modalidad de entrenamiento, y según el resultado de la acción se irán **sumando puntos** al marcador para indicar vuestro nivel de destreza.*










Los jugadores han sido dotados de una buena cantidad de animaciones que les permiten realizar jugadas muy espectaculares. Lo malo es que estas animaciones no son todo lo rápidas que deberían, y en ocasiones ralentizan el desarrollo del juego.



En los saques de banda, córner o faltas, aparecerá una guía de puntos para que seleccionéis la dirección del balón. Una vez realizado el lanzamiento, aún podéis darle efecto con el pad.





Fútbol indoor, fútbol sin pausas









El indoor, que se está poniendo de moda en todos los simuladores de fútbol, es un cruce ***entre el fútbol tradicional y el hockey****. No hay posibilidad de que el balón salga del campo, y se puede jugar contra las bandas como si fuera billar. El resultado es un juego mucho más dinámico y divertido. Eso sí, no hay opción a torneo.*



Positivos

+ Las buenas animaciones y los movimientos de los jugadores.
+ Poder jugar un partido con cuatro jugadores simultáneos.

Negativos

- Que los jugadores "interactúen".
- Que no se pueda organizar un torneo de amiguetes.
- La lentitud de los jugadores.

Capcom ha realizado un juego con buenas animaciones, gran calidad gráfica y un control un tanto difícil. Pero, ¿acaso se aprende a jugar bien al fútbol en un día?

Jugársela desde el punto fatídico





Una de las opciones permite organizar ***tandas de penaltys****, ideales para practicar tanto la parada como el lanzamiento en ese importante lance del juego. Lo curioso es que si durante el partido hay un penalty, se lanzará con una perspectiva normal de juego.*

Sí, pero no del todo

Pese a la indudable calidad de «Soccer Shootout», es importante fijarse en algunos detalles que chocan con lo que es un buen planteamiento del fútbol. Los ***porteros son sobrehumanos****, hay un total* ***desconocimiento de las reglas*** *y, lo que es peor, una* ***lentitud de acciones*** *tan desesperante que acaban doliendo los dedos por el ansia de empujar al jugador tirando más fuerte del pad. Además, no se puede dar un pase a no ser que alguno de nuestros jugadores aparezca en pantalla,* ***ni elegir al jugador que queremos controlar****. Por último, contar con* ***sólo doce selecciones*** *para elegir es quedarse corto. Y tampoco tiene muchas opciones que digamos.*

De todos modos, una vez que nos acostumbremos al difícil control y a la extraña perspectiva, podremos hacer un fútbol ***bastante divertido****. La pena es que no todo acompañe.*

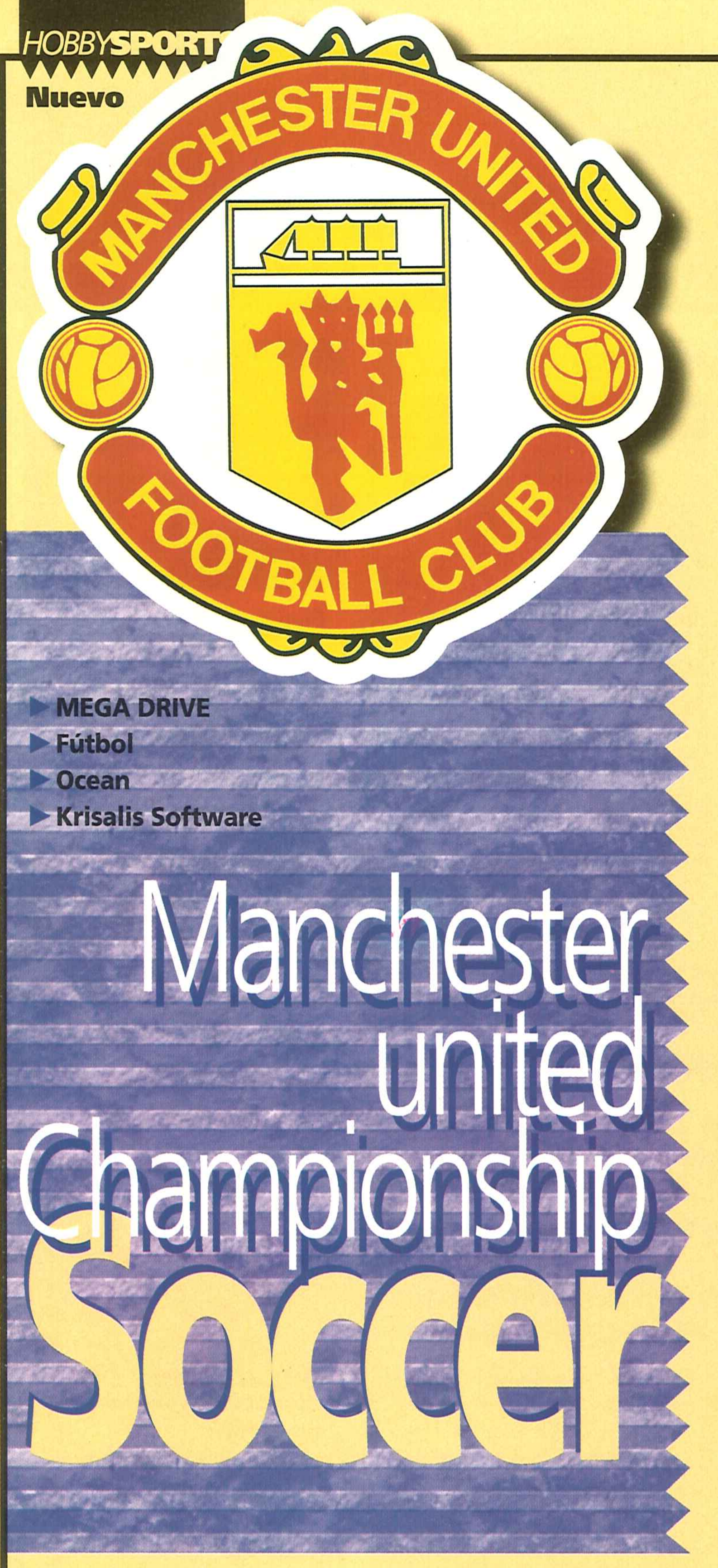
Tte Ripley







Gráficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción	TOTAL
86	84	86	83	83	84



- MEGA DRIVE
- Fútbol
- Ocean
- Krisalis Software

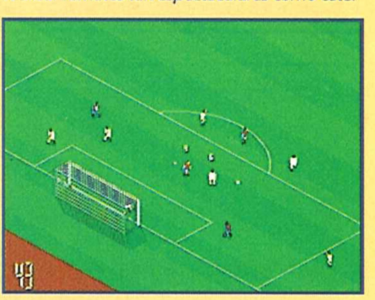
Manchester united Championship Soccer

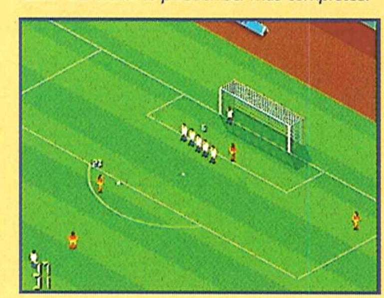


Con este rápido simulador de fútbol podrás realizar remates tan espectaculares como éste.



Los sistemas de juego y la información sobre cada futbolista no pueden ser más completos.





De Old Tratford a tu consola

El mes pasado os adelantábamos el lanzamiento de un simulador de fútbol, con el sello de garantía de uno de los mejores equipos del continente europeo, para los 16 bit de Nintendo. En esta ocasión os mostramos el programa para el otro soporte de dieciséis bit, **Mega Drive.**

Sesenta y seis equipos pertenecientes a las ligas europeas, más otro cuatro con las estrellas de los **campeonatos alemán, inglés, francés y español,** un combinado con los "all-stars" del continente y un fantástico equipo **con los mejores jugadores de todos los tiempos** componen el jugoso plantel de este cartucho. En él podéis elegir los participantes en los modos **Partido Amistoso** para uno o dos jugadores, **Copa de Europa** (liguilla de clasificación, cuartos, semifinal y gran final), **Liga** (entre sólo cuatro equipos) y **Liga Inglesa,** donde debéis escoger a uno de los veintidós equipos que componen dicha competición.

En su aspecto gráfico, **Manchester United Championship Soccer»** presenta gran parte del terreno de juego como se vería desde una situación elevada, y por tanto un tamaño reducido de los futbolistas **al estilo «Sensible Soccer»**. Además, dispone de dos perspectivas a elegir: **diagonal o desde el fondo.**

Pero uno de los aspectos más logrados de este simulador de fútbol, además de su gran jugabilidad, lo encontramos en la **opción para elegir el sistema de juego.** En él, no solo optáis a las estrategias más comunes del fútbol profesional, sino que gracias al cuadriculado del campo **podéis situar a vuestro antojo a todos los jugadores**, con lo que las combinaciones posibles aumentan considerablemente. Y para que no os falte ni un solo dato, en esta misma opción encontraréis una **información exhaustiva de las cualidades de cada componente** de vuestro equipo, así como del adversario.

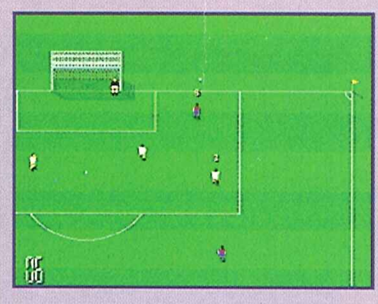
Nº jugadores: **1 ó 2**
Nº de equipos: **72**
Niveles de dificultad: **1**
Continuaciones: **Passwords**
Megas: **8**







Dos formas de ver un partido de fútbol

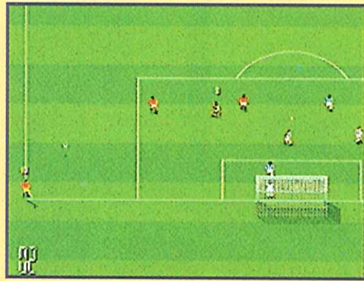


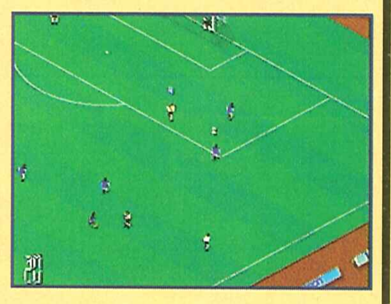


«Manchester United Championship Soccer» dispone de dos perspectivas distintas del campo. ***Una es cenital,*** *es decir, visto desde arriba y en una posición frontal a una de las porterías; y* ***la otra es diagonal,*** *también desde arriba. La primera permite ver perfectamente la posición de los jugadores dentro de la pantalla pero pierde en jugabilidad, algo que la vista diagonal sí posee, ya que nunca se pierde una buena perspectiva cuando se está cerca de la portería. En la vista cenital, en cambio, se pierde el marco cuando el juego se desarrolla en ese lado.*







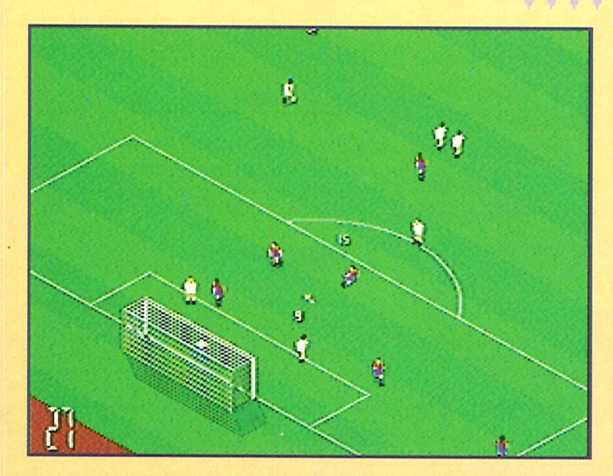


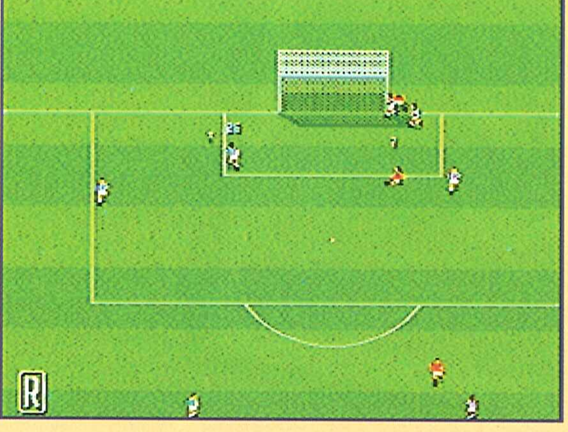
Positivos

+ La sencillez en el manejo de los jugadores, es decir, un botón para el tiro a puerta y otro para el pase.
+ El número de equipos disponibles.

Negativos

- Los sprites de los futbolistas son demasiado pequeños, de tal manera que no sabes muy bien si estás manejando once jugadores u once pequeñas hormigas.





Con un formato muy similar al «Sensible Soccer», los Diablos Rojos de Manchester van a tratar de imponer su estilo de juego en los 16 bit de Sega.



Nada más y nada menos que setenta y dos equipos podéis elegir para disputar las distintas competiciones de este futbolero programa.

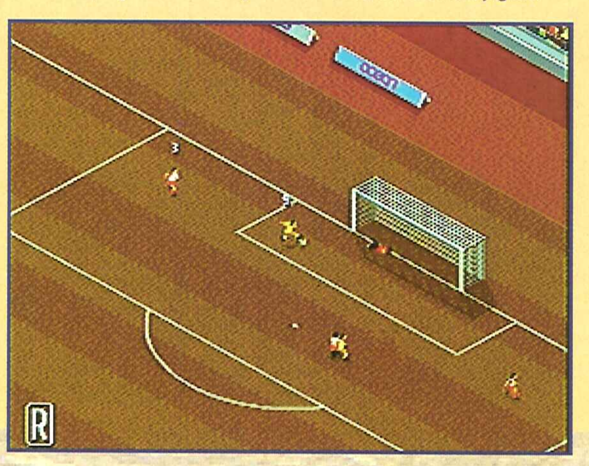


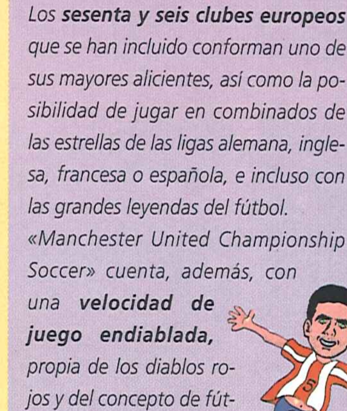
El ritmo de juego es muy rápido debido a la facilidad de manejo de los jugadores. No lo dudes y entra con todo, como en esta jugada.

Fútbol con ritmo

Un nuevo simulador de fútbol para la colección de juegos de este tipo que han venido apareciendo desde el último Campeonato del Mundo. En cuanto a gráficos y jugabilidad, hay que situarlo ***dentro del grupo de los imitadores de «Sensible Soccer».*** ***Los sesenta y seis clubes europeos*** *que se han incluido conforman uno de sus mayores alicientes, así como la posibilidad de jugar en combinados de las estrellas de las ligas alemana, inglesa, francesa o española, e incluso con las grandes leyendas del fútbol. «Manchester United Championship Soccer» cuenta, además, con una* ***velocidad de juego endiablada,*** *propia de los diablos rojos y del concepto de fútbol que se tiene por las islas británicas.*

Boke



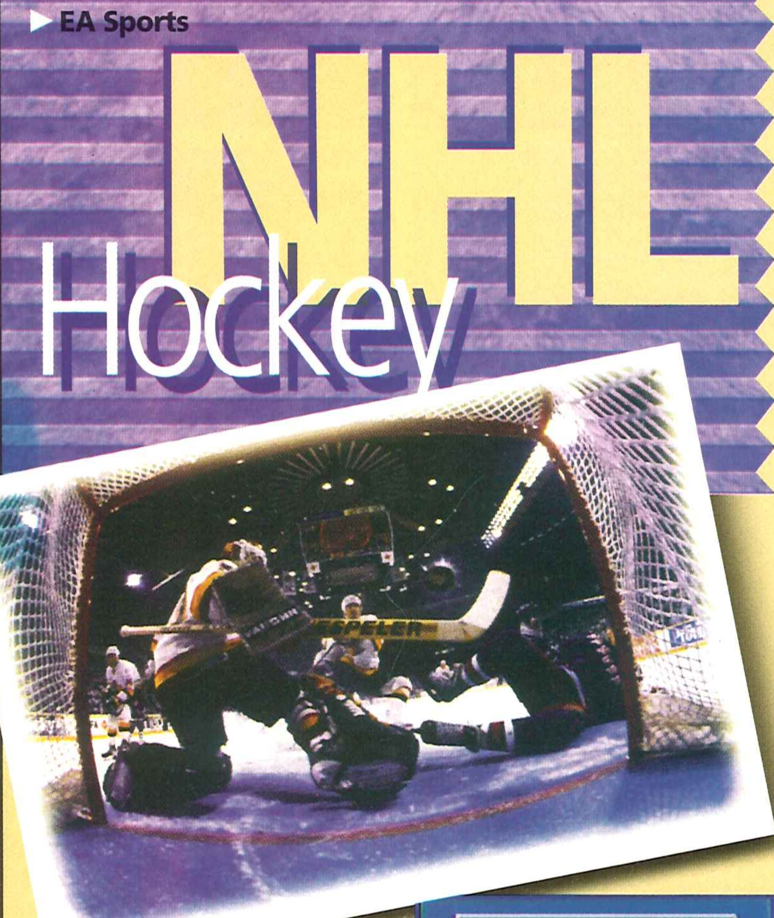




Gráficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción	TOTAL
80	80	82	87	85	84

- GAME GEAR
- Hockey
- Sega
- EA Sports

NHL Hockey







El deporte más frío

EA **Sports** vuelve al campo en el que mejor sabe desenvolverse, el deportivo. Y esta vez lo hace con un simulador de hockey sobre hielo en el que se recogen **los veintiséis equipos** que componen la liga profesional norteamericana **junto a dos combinados All Stars** con las grandes figuras de esta competición.

Con **«NHL Hockey»** podéis disputar **desde una temporada regular completa** hasta play offs a un máximo de siete encuentros. Siempre con la opción de dejar la eliminatoria empezada y volver a ella cuando se desee mediante un código. Además, cada uno de los tres períodos de que consta el partido puede durar **cinco, diez o veinte minutos.**

Pero esto es sólo una muestra de todas las opciones que incluye este cartucho. Las **estadísticas de todos los jugadores y del partido**, portero manual o automático, cambios de alineación o tablas comparativas de los equipos son algunas de las **opciones "técnicas" disponibles** que completan este interesante simulador de hockey sobre hielo.

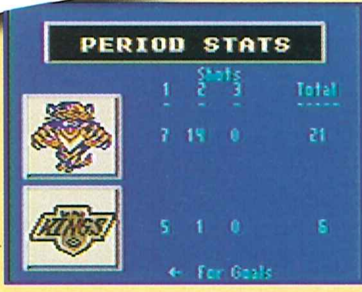
Positivos

+ La fidelidad que se ha conseguido a la hora de realizar un simulador de un deporte tan veloz y espectacular como es el hockey sobre hielo.

Negativos

- A pesar del buen trabajo mostrado, Game Gear tal vez no sea el mejor soporte para un simulador deportivo.
- Hay algunos sprites que guiñan.

Nº jugadores: **1 ó 2**
Nº de equipos: **28**
Niveles de dificultad: **1**
Continuaciones: **Passwords**
Megas: **4**

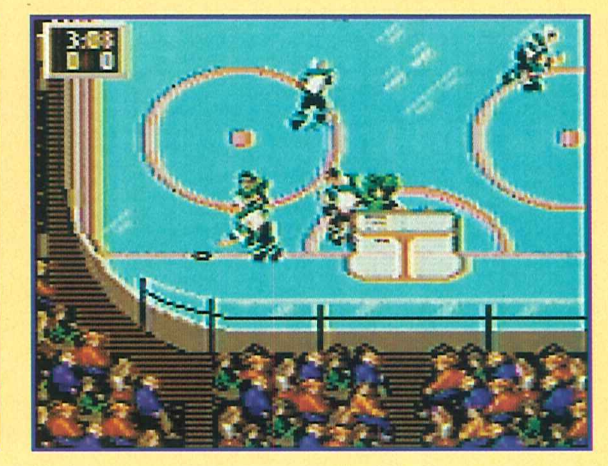


Como en todo buen simulador deportivo, podéis comprobar las estadísticas del partido.



Pese a su reducido tamaño, el disco es claramente visible en todo momento del juego.



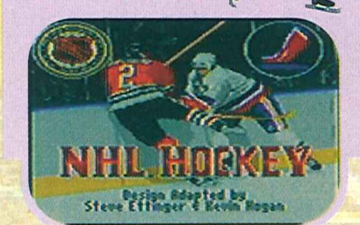


Calidad sobre hielo

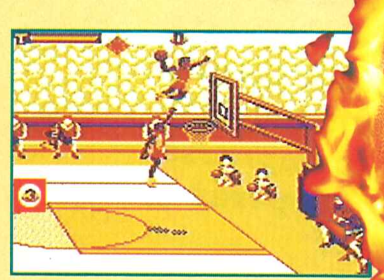
*Un soporte como **Game Gear** siempre plantea ciertos problemas intrínsecos a su formato cuando se realizan simuladores deportivos: hay que conseguir mostrar la mayor parte posible de terreno de juego **sin que el tamaño de los sprites de los jugadores sea demasiado pequeño**. En esta ocasión los chicos de **EA Sports** han encontrado ese difícil equilibrio.*

*Si nos centramos en la **jugabilidad**, una vez que los no aficionados nos enteramos de la mecánica de este deporte, pues no está mal. **El ritmo de los partidos es muy rápido**, por lo que no te aburres, y los **distintos modos de juego** elevan la calidad de un programa deportivo tan completo como ya es habitual en esta compañía.*

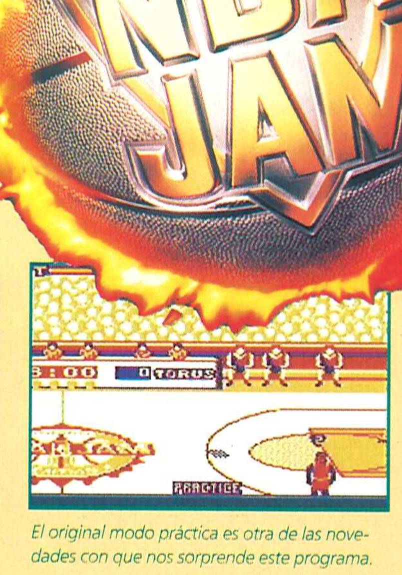
Boke



Gráficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción	TOTAL
88	85	80	87	80	86

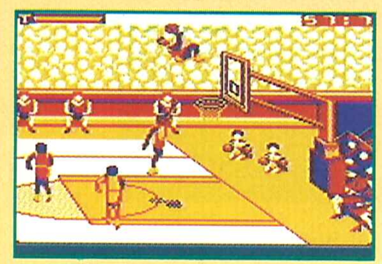


Este ítem es una de las razones de ser de esta versión del súper espectacular «NBA Jam».





El original modo práctica es otra de las novedades con que nos sorprende este programa.





- ▶ GAME BOY
- ▶ Baloncesto
- ▶ Acclaim
- ▶ Torus Software

NBA Jam Tournament edition

Espectáculo de bolsillo

Game Boy era uno de los soportes que faltaban por probar las delicias de la nueva versión del ya clásico **«NBA Jam»**. Y ahora que ya ha podido probarlas, la portátil de Nintendo encontrará varias novedades respecto a las versiones de consolas mayores. La primera de ellas tiene que ver con uno de los modos de juego, ya que se ha incluido la posibilidad de realizar todas las jugadas que os apetezcan y que estén dentro de las posibilidades de este juego. Esto es posible porque **la pareja que elijáis no tendrá rival alguno en la cancha,** con lo que podréis conseguir una conjunción total entre los dos jugadores. El **modo práctica** tiene la culpa de ello.

Pero los principales atractivos de esta versión empiezan una vez comenzado el partido y afectan a la espectacularidad del juego. Como ya ocurría en los programas para consolas 16 bit, se incluye la opción de que aparezcan en la cancha **varios items que potencian distintos aspectos del juego, como mates, tiro exterior, rapidez o intensidad defensiva**, e incluso hacer que nuestro jugador **esté durante unos segundos "on fire"**. Esta opción puede ser activada dentro de un menú especial.

Además, **cada una de las veintisiete franquicias de la NBA puede realizar un cambio a la finalización de cada cuarto,** ya que cada equipo dispone de tres jugadores. Y por si esto no fuera suficiente, una **selección de los mejores novatos de la temporada** terminan de completar las novedades que presenta este espectacular programa.

Nº jugadores: 1
Nº de equipos: 28
Niveles de dificultad: 5
Continuaciones: Códigos
Megas: 4

No se adapta muy bien al soporte

«NBA Jam» hizo de la ***jugabilidad y la espectacularidad*** *sus dos bazas de éxito más importantes, las que le llevaron a ser uno de los juegos más vendidos. .Luego, el* ***Tournament Edition*** *mejoró estos dos factores hasta hacerlos de auténtica locura. La jugabilidad gracias a la* ***simplificación de botones****, ya que utiliza sólo dos y los laterales L y R. Y el espectáculo se potenció* ***con el turbo.***
Pero GB tiene limitados botones, únicamente dos, por lo que ***se debe activar el turbo con el start, algo incómodo y difícil de realizar*** *con suficientes garantías. Por eso, estamos ante un simple esbozo de lo que realmente es «NBA Jam Tournament Edition». Las limitaciones de GB tienen la culpa.*

Boke

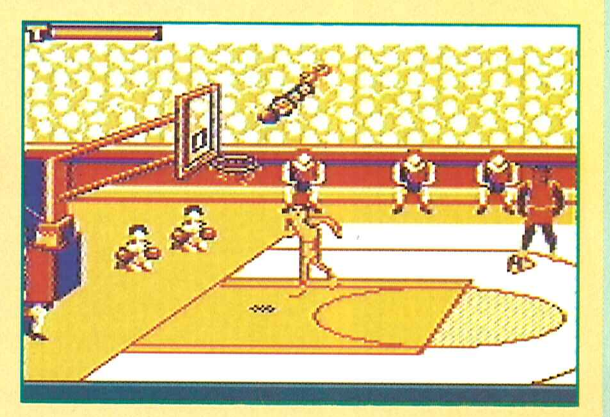
Positivos

+ La aparición de uno de los éxitos de la temporada en la portátil de Nintendo, aunque tenga ciertas limitaciones.

Negativos

- Haber elegido el botón de start como activador del turbo, si bien es cierto que Game Boy es como es y no hay más.





Gráficos 85 Música 80 Sonido FX 83 Jugabilidad 70 Adicción 81 TOTAL 81

La pregunta era clara: ¿Creéis que se está perdiendo el interés por las consolas? Y la respuesta ha sido prácticamente unánime: no, seguímos muy interesados con el tema. Lo que ocurre es que las propias compañías nos están llevando hacia la confusión y ya nadie sabe a qué atenerse: ¿comprarse una consola para la que dejen pronto de editar software? ¿Esperar a ver qué es lo que ofercen -y a qué precio- las nuevas consolas?

Desde que las video-consolas aterrizaron en nuestro país, cada año el volumen de ventas aumentaba, pero el año pasado bajo un 30% ; Esto fue utilizado para vendernos la idea de que las video-consolas estaban en crisis, pero esto no es verdad.

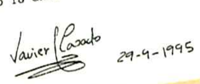
Cuando un producto nuevo sale a la venta, y si este tiene exito, durante un tiempo experimentara una fuerte subida inicial, despues una cierta bajada, y por ultimo se estabilizara.

Esto que es básico en una economía de mercado, es lo que ha sucedido en el mundo de las video-consolas, por tanto podemos afirmar que no hay crisis.

P.D. Esto no quita que exista una cierta sobresaturación de titulos con un argumento similar, que terminan por aburrir a muchos jugadores.

P.P.D. Vuestra revista es excelente, solo os pido que aumenteis la sección de trucos. Gracias.

JAVIER CASADO 'The lord of the rings'
tengo 18 años, y vivo en Alcalá de Henares.



Javier Casado. 18 años. (Alcalá de Henares).

"Desde que las video-consolas aterrizaron en nuestro país, cada año el volumen de ventas aumentaba, pero el año pasado bajó un 30%; Esto fue utilizado para vendernos la idea de que las video-consolas estaban en crisis, pero no es verdad.

Cuando un producto sale a la venta, durante un tiempo experimentará una fuerte subida inicial, después una cierta bajada y por último se estabilizará.

Esto, que es básico en una economía de mercado, es lo que ha sucedido a las consolas, por tanto podemos afirmar que no hay crisis".

Unai Celayeta. (Vera de Bidasoa)

"Yo creo que las consolas no están perdiendo ningún interés entre la gente, ya que cada día veo a más gente interesada en comprar una consola, incluso he visto lo que creía que nunca en mi vida iba a contemplar: mis padres jugando al videojuego.

Yo creo que las consolas no pierden interés, pero éste se incrementaría si, por ejemplo, se unieran Sega y Nintendo".

Hola ¿que tal va eso? 9-5-95
En primero quería felicitaros por vuestra estupenda revista, todo el mundo la lee.
Y ahora a lo que vamos. Yo creo que las consolas no están perdiendo ningun interés entre la gente ya que cada veo a mas gente interesada en comprar una consola, incluso lo que creía que nunca en mi vida creí que iba a contemplar: mis padres jugando al bideojuego.
Yo creo que las consolas no pierden interés pero que esté se incrementaría si, por ejemplo se unieran Sega y Nintendo.

¡VIVAN LAS CONSOLAS!
¡VIVA NINTENDO!
¡VIVA HOBY CONSOLAS!

Manuel Sánchez. (Córdoba)

"Por supuesto que no. Esta es la pregunta más "chorra" que hacéis. ¿En qué me baso? Pues en esto:

-Sega no hace más que sacar máquinas ¿creéis que las saca para llenar las estanterías de las tiendas? No, claro que no...

-El hecho de que compañías tan importantes como Sony o Philips se hayan metido en este mercado.

-La expectación que han levantado las nuevas consolas.

-Los juegos tan alucinantes que se están creando.

-La unión de Nintendo con Silicon Graphics.

-La polémica que levantan algunos juegos".

David Del Valle. 14 años. (Toledo)

"No veo que el problema esté en la falta de interés por las consolas. El único problema que veo está en esos proyectos de 32 y 64 bits de las grandes empresas que están arruinando el futuro de las consolas. No digo que sean malas, sino que están haciendo una gran faena a los propietarios de 8 y 16 bits".

Redacción de HOBBY CONSOLAS:

Me llamo David del Valle y tengo 14 años. En realidad no veo que el problema esté en la falta de interés por las consolas. El único problema que veo está en esos grandes proyectos de 32 y 64 bits de las grandes empresas que estan arruinando el futuro de las consolas. No digo que sean malas, sino que están haciendo una gran faena a los propietarios de 8 y 16 bits.

Con muchos esfuerzos me compre una Master pero como poco despues me enteré de que no tenía futuro decidí hacerme con una Mega. Ahora me estoy dando cuenta de que he vuelto a meter la pata porque también esta parece estar aletargandose en el olvido.

Esta vez he decidido dejarlo por imposible. Si alguien piensa que me voy a gastar una media de 50.000 pelas en otra consola y 15.000 cada vez que compre un juego van listos. Las consolas son solo para divertirse, no veo lógica esa locura y no se como Sega, Nintendo, Jaguar, Philips... han podido arriesgar tanto en ellas.

Quizá esté confundido y sea el único en no comprarme una pero creo que hay formas más baratas de divertirse.

Si en realidad existe alguna crisis no es por que nos dejen de gustar las consolas, sino por que chavales como yo no tenemos más remedio que olvidarlas si no queremos volver a confundirnos.

Espero que vosotros no os olvideis y sigais acordandoos de Mega y Super por mucho tiempo. Creo que por el momento son las consolas que más juegos tienen y como las consolas sin juegos no son nada, las mejores.

P.D.: Espero que el precio del papel vuelva a bajar para que H.C. sea como era.

Carlos Marín "Bato". Logroño.

"No es que estemos perdiendo el interés, es que nos lo están haciendo perder. Yo particularmente tengo 16 años y estoy currando como aprendiz, gano 35.000 pelas al mes y no pienso estar todo un mes picando para luego fundirme el sueldo en videojuegos.

Con los videojuegos gastamos muchos miles de pesetas, y todos los jóvenes necesitamos ese dinero para nuestro futuro y no para la más alta tecnología que, a la larga, solo servirán para pasarles el plumero".

Antonio Abellán (Madrid)

"Efectivamente se está perdiendo el interés por las consolas, no hay más que comparar las Navidades pasadas con las del 92, cuando salió Sonic 2 y el primer Street Fighter de Super Nintendo. Eso sí que fue la fiebre de las consolas".

TRIBUNA ABIERTA

Escribo a esta sección ya que el tema que habéis propuesto me parece muy interesante y me gustaría dar mi opinión.

Como no se va a estar perdiendo el interés por las consolas si cada vez sacan menos juegos, peores (no todos) y cada vez suben más el precio.

Un factor muy importante que hace que la gente pase de las consolas es la avalancha que se ha producido con las nuevas tecnologías. Todas nos ofrecen millones de funciones distintas, los juegos más alucinantes y el liderazgo en el mercado. Y, todo esto, ¿a qué nos conduce? pues a un cierto estancamiento, sin saber que hacer, sin poder decidirnos por una u otra consola ya que cuando al final te has decidido por la que crees que es la mejor anuncian otra nueva que se supone que va a barrer en cuanto a precios y juegos. Esto hace que mucha gente termine cansada y dedicándose a otras cosas.

Otro factor que conduce a este estancamiento son los precios. Sinceramente, no puedo comprender que haya gente que se vaya a gastar 100.000 pelas o más en una cosa que sólo sirve para divertirse, para gastarte tal cantidad es mejor alquilar unos salones recreativos.

Creo que las compañías (todas, porque no me trago la bola de Nintendo) son un poco estúpidas, nos ofrecen miles de sistemas multimedia, FMV, MPEG, etc, etc cuando la mayoría de la gente no sabe ni siquiera lo que significan o para que valen. A ver, decidme, para qué quiero yo poder oír música al igual que si estuviese en un concierto o ver los mejores gráficos renderizados, poligonizados y no sé cuantas chorradas más.

De acuerdo que esto nos gustaría poder disfrutarlo a todos pero no creo que merezca la pena dejarse un riñón y medio en las nuevas consolas.

En conclusión: lo único que están consiguiendo las grandes compañías es perder posibles clientes debido a los exageradísimos precios.

JAVIER PARDIÑAS (MADRID)

Javier Pardiñas. (Madrid)

"Un factor muy importante que hace que la gente pase de las consolas es la avalancha que se ha producido con las nuevas tecnologías. Todas nos ofrecen millones de funciones distintas, los juegos más alucinantes y el liderazgo del mercado. Y todo esto ¿a qué nos conduce? Pues a un cierto estancamiento, sin saber qué hacer, sin poder decidirnos por una u otra consola...

Otro factor que conduce al estancamiento son los precios. No puedo comprender que haya gente que se vaya a gastar 100.000 pelas o más en una cosa que sólo sirve para divertirse, para gastarse tal cantidad es mejor alquilar unos salones recreativos.

Gema Nieto. (Madrid)

"¡Claro que se está perdiendo el interés por las consolas! Mientras todos continuemos poniendo esperanzas en el gran misterio de las nuevas máquinas (que puede que resulte un fracaso), sin estar completamente seguros de lo que pueden ofrecer, el interés por las consolas se perderá cada vez más. Por ahora debemos intentar conformarnos con lo que tenemos, que no es poco".

El consolero viciado.

"Yo, como jugador empedernido, no creo que las consolas estén perdiendo interés general, sino que las propias compañías las están ahogando. Por ejemplo, Sega primero saca la portátil, la 8 y la 16 bits, pasa. Más tarde saca el Mega CD, también pasa. Pero luego saca el Multimega... Después saca el 32X, que además de ser mucho más caro de lo prometido, ahoga o mata todo lo anterior. Después llega con el rollo de Saturn. Y claro, la gente se harta de que una máquina con una gilipollez más que la suya la mate, habiéndosela comprado una semana antes, y se compra un ordenador...

TRIBUNA ABIERTA

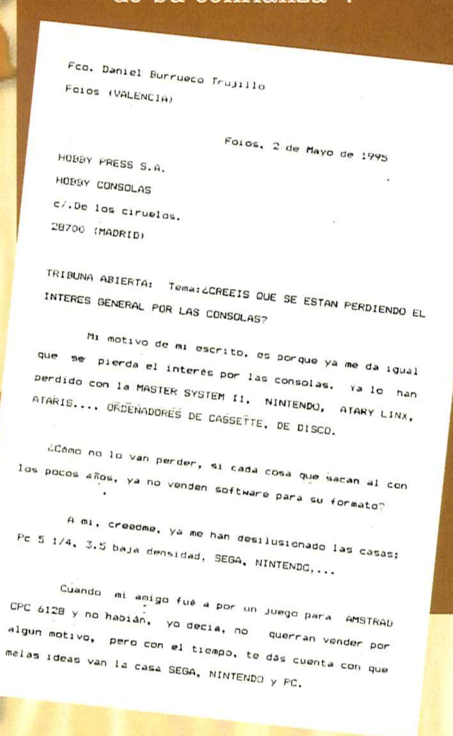
Daniel Burrueco (Foios)

"...ya me da igual que se pierda el interés por las consolas. Ya lo han perdido con la Master System II, Nintendo, Atari Lynx...

¿Cómo no lo van a perder, si cada cosa que sacan, a los pocos años ya no venden software para su formato?

Me parece que nos merecemos un respeto aquellas personas que se compran las primeras consolas, para que luego no te vendan juegos.

Yo tendré mi Master System II, mi Game Boy, mi Atari 2600 y mi PC. No pienso confiar en ninguna casa más, porque no tienen seriedad ni vergüenza hacia aquéllos que hemos depositado su confianza".



Fco. Daniel Burrueco Trujillo
Foios (VALENCIA)

Foios, 2 de Mayo de 1995

HOBBY PRESS S.A.
HOBBY CONSOLAS
c/.De los ciruelos.
28700 (MADRID)

TRIBUNA ABIERTA: Tema:¿CREEIS QUE SE ESTAN PERDIENDO EL INTERES GENERAL POR LAS CONSOLAS?

Mi motivo de mi escrito, es porque ya me da igual que se pierda el interés por las consolas. Ya lo han perdido con la MASTER SYSTEM II, NINTENDO, ATARY LINX, ATARIS.... ORDENADORES DE CASSETTE, DE DISCO.

¿Cómo no lo van perder, si cada cosa que sacan al con los pocos años, ya no venden software para su formato?

A mi, creedme, ya me han desilusionado las casas: Pc 5 1/4, 3.5 baja densidad, SEGA, NINTENDO,...

Cuando mi amigo fué a por un juego para AMSTRAD CPC 6128 y no habián, yo decia, no querran vender por algun motivo, pero con el tiempo, te dás cuenta con que malas ideas van la casa SEGA, NINTENDO y PC.

¿Qué opináis del anuncio por parte de Nintendo de que Ultra 64 no llegará a Europa hasta Abril del próximo año?

Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
c/De los Ciruelos nº 4
San Sebastian de los Reyes
28700 (Madrid)
Indicando en el sobre
TRIBUNA ABIERTA

Contrapunto

Este mes ha habido dos temas que han acaparado la mayoría de vuestras cartas destinadas a esta sección: las "opiniones" de J.V.D. y la polémica mantenida entre Aitor y Esteban. Aquí tenéis algunas muestras:

Dos diferentes respuestas a J.V.D. (Una "fina" y otra... menos)

De Migue Angel Pérez y El Defensor Consolero.

"Sólo voy a dar cinco apartados (de los muchos que hay) en los que las consolas son superiores a los ordenadores:

-El Procesador central: Los procesadores centrales de los ordenadores cuyo nombre empieza por un número impar (386, 586 (Pentium)), dan problemas en su funcionamiento, cuya magnitud aumenta proporcionalmente con el poder del procesador central. (Por ejemplo, el Pentium daba problemas con las divisiones de coma flotante). El procesador central de las consolas no tiene ningún fallo.

-Los virus: mientras los ordenadores "viven" en un mundo infestado de virus informáticos (el de la pelota, el antifósforo, Viernes 13, Spectre...) todavía no he visto ni un solo virus en un juego de consolas.

-Gastos adicionales: Si se quiere un ordenador algo decente, no solamente se tiene que comprar la unidad central, el monitor y el teclado, amén de ratón, diskettes y joystick, sino que también se necesita un disco duro de al menos 120 megas, una unidad de CD Rom, unos altavoces, más memoria RAM, tarjeta de sonido... La consola es autosuficiente con lo puesto, y no necesita más que el juego para ser decente.'

-Cambiar ordenador: ¿A qué usuario de ordenador no le ha ocurrido alguna vez que, después de comprarse un 486DX-66 en un mes X, en el mes x+5 no ha visto su propio ordenador un 30% más barato, o en un mes x+12 a mitad de precio? Con una buena consola eso no pasa.

-La jugabilidad: ¿Cómo demonios se puede jugar bien a un ordenador con tantas teclas? En los simuladores de aviones se vuelve uno loco pulsando botones como un ídem. En la consola eso no ha pasado, no pasa y nunca pasará"

J.V.D. dijo:

1. "La consolas son una mierda". Mírate al espejo y verás una verdadera mierda.

2. "Los polígonos..." ¿Pero en qué año vives? ¿No has visto Virtua Fighter y Tho Shin Den?

3. "Llamar a los compradores de consolas subnormales y masocas". Siento que nosotros los compradores tengamos que aguantar tus insultos.

4. "Citar falsas carencias de SN, MD y portátiles". ¿Qué tal se oye tu Spectrum?

5. "Utilidades de SN, MD y portátiles". Tu ordenador tampoco quedaría nada mal en tu grasiento culo.

6. "Nuevas consolas". Más vale que te compres una, porque con el Spectrum no llegarás muy lejos.

P.D. Disculpadme por el lenguaje, pero estoy algo cabreado. Si queréis censurar algo, hacedlo.

Nota de H.C.: No nos gusta censurar a nadie, pero sí aprovechamos para pediros que refrenéis un poco vuestros... impulsos verbales. Es una simple cuestión de estétioa..

Fin del asunto Aitor-Ernesto.

Tetsuo Homichy Mitshushita. Shogún de Burgos.

Mi contrapunto recae sobre Ernesto Esteban. Veréis, llevo muchos años discutiendo sobre política, religión y fútbol, y el respeto ha sido siempre la bandera que me ha dado la victoria verbal (este respeto siempre va mezclado con el conocimiento). En esta ocasión voy a hacer exactamente lo mismo.

1. La crítica desmedida es considerada, en un país democrático, como un claro síntoma de desconocimiento e ignorancia patética.

2. Está claro que nadie copió a nadie, pero dime ¿de verdad crees que Mega Drive es tan mala? Si tu respuesta es afirmativa, será mejor que te cambies de afición o que te rapes la cabeza.

3. Hijo, sólo Sega tiene el placer y el derecho de poder hablar en pretérito de una tecnología que ciertas consolas tardarán meses en traer.

4. Perdóname, pero está muy claro que tú no sabes lo que es G-Loc, Daytona, Virtua Formula y mil máquinas más, con una calidad impresionante. Consejo: Vete a New Park con mil duros.

Lo que quiero decir son dos cosas. Querido Ernesto: no te pongas tan nervioso, que tanta crítica va a acabar en desagrado por las consolas. Y a Aitor Pablo: no te creas que Sega es la mejor.

PITUFOconcurso



El malísimo Gargamel está intentando secuestrar a varios miembros de la familia Pifufo. Sólo tú puedes evitarlo. Si consigues contestar correctamente a estas preguntas, podrás ganar una de estas 50 estupendas colecciones de Pitufos que sorteamos.



1- ¿Qué Pitufo es el protagonista de la aventura?
   - A- Pitufina
   - B- Papá Pitufo
   - c- Pifufo Fortachón
2- ¿Cuántas fases tiene el juego?
   - A- 12
   - B- 16
   - C- Cientos
3- Uno de los enemigos a los que hemos de enfrentarnos es..
   - A- Pitufo Filósofo
   - B- Azrael
   - C- Pitufo Bromista
4- ¿Cómo se llama el malvado personaje que intenta secuestrar a los Pitufos?
   - A- Pifufo Maquiavel
   - B- Gárgamel
   - C- Teniente Ripley





BASES CONCURSO LOS PITUFOS

1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envien el cupón (no son válidas lasfotocopias), a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Revista HOBBY CONSOLAS; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO LOS PITUFOS HOBBY CONSOLAS

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 50 cartas , que serán ganadoras de una colección de figuras de Pifufos cada una . El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

4. - Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 26 de Mayo de 1995 al 30 de Junio de 1995.

5. - La elección de los ganadores se realizará el día 3 de Julio 1995, y se publicarán en el número de Agosto de Hobby Consolas. .

6.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

7. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

8 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN PITUFOS

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

C.Postal.................................. Población ....

Teléfono.................................. Consola que tengo ....

Creo que las respuestas correctas son:

1.- .... 2.- ....

3.- .... 4.- ....

GANADORES CONCURSO True Lies

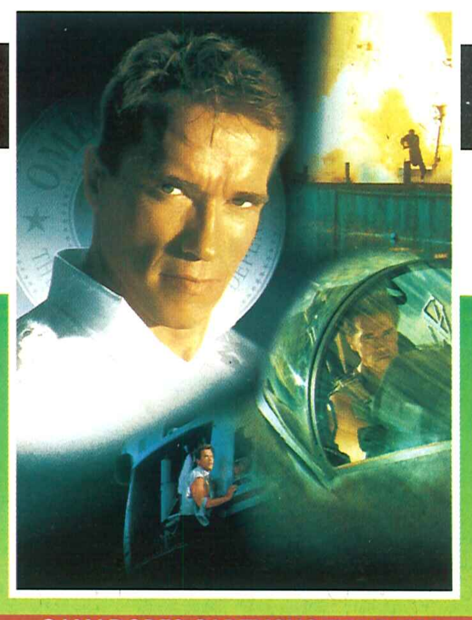
GANADORES CARTUCHO TRUE LIES SISTEMA GAME GEAR Y PELICULA



Fernando Hidalgo Hdez.	Madrid
Christofer Suárez Suárez	Las Palmas
Tomás Garúa Pérez	Las Palmas
Sergio Ballesteros Prieto	Vizcaya
Juan Niees Ramos	Valladolid
José serrano Herreros	Valencia
Guillermo Ruiz Bastián	Madrid
MIguel García Pérez	Madrid
Santi Peribañez Cerveró	Barcelona
Carlos Trashorras Facal	La Coruña

GANADORES PELICULA TRUE LIES

Adrian Sarmiento Galán	Madrid
Javier de Santiago Ruiz	Madrid
Mónica Madroñal Canseco	Madrid
Fernando Ruiz García	Madrid
Agustin Ortiz Martin	Madrid
José Caballos Sanchez	Salamanca
José I. Marquez Galdón	Alava
Fco. Cardenal Aguado	Zamora
Juan Fco. Ruiz Martín	Barcelona
Lionel Jiménez Chapín	Baleares



GANADORES CARTUCHO TRUE LIES SISTEMA GAME BOY Y PELICULA

Juan M. Gómez López	Toledo
David gilbert Cortina	Barcelona
Ramón López de la Osa	Ciudad Real
Antonio Suarez Serrano	Tarragona
David Robles Redondo	León
Ignacio Andrés Rguez.	Madrid
Juan Moreno Santaella	Granada
José Escamilla Wic	Sevilla
Fernando López Ramírez	Barcelona
Raúl Palancar Rodríguez	Madrid

GANADORES CARTUCHO TRUE LIES SISTEMA MEGADRIVE Y PELICULA

Paulino Castillo Rguez.	Almería
Antonio Caldero Lapeña	Navarra
Rafael Bartolomé Resano	Navarra
Pedro Arizpeleta Valencia	Navarra
Víctor Orgaz vicente	Madrid
Oscar Díaz Granado	Barcelona
Carlos Abad Andreu	Barcelona
Javier Prieto Alvarez	Madrid
Andrés Ferraro Glez.	Gerona
Fco. Herrero González	Madrid

GANADORES CARTUCHO TRUE LIES SISTEMA SUPER NINTENDO Y PELICULA

Manuel Manero Palacios	Burgos
Sergio Durán Mejías	Barcelona
Eduardo Ojeda Laure	malaga
Juan Henares Cornejo	Málaga
Daniel Chicarro Reventos	Barcelona
Juan Suárez Crespo	Valladolid
David Alonso Contreras	Madrid
Josep Abulí Puig	Gerona
Daniel Barcelona Ruiz	Murcia
Bruno Verdaguer Roberte	Barcelona



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

¡Haz tu pedido por teléfono!

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h

902171819

FAX: (91) 380 34 49 TEL: (91) 380 28 92



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO **POR SOLO 500 PTAS.***

* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

OFERTAS







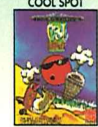



- ETERNAL CHAMPIONS – 2990
- DYNAMITE HEADY – 4990
- LIBRO DE LA SELVA – 4990
- MEGABOMBERMAN – 4990
- MEGAGAMES – 4990
- RISE OF THE ROBOT – 3990
- SHAQ FU – 3990
- SONIC & KNUCLES – 4990
- STREET FIGHTER II – 6990
- WORLD CUP USA 94 – 6990









- 007: MEGADRIVE - 2490
- ACME ALL STAR: MEGADRIVE - 5990
- ALIEN 3: M. SYSTEM - 2490
- ANDRETTI RACING: MEGADRIVE - 3990
- ANIMANIACS: MEGADRIVE - 5990
- ASTERIX: MEGA DRIVE - 4990; M. SYSTEM - 1990
- BACK TO THE FUTURE: M. SYSTEM - 1990
- BALL Z: MEGADRIVE - 3990
- BATMAN RETURN: M. SYSTEM - 2490
- CHAOS ENGINE: MEGADRIVE - 4990
- CHUCK ROCK II: MEGADRIVE - 4990; GAME GEAR - 1990
- COOL SPOT: M. SYSTEM - 2490
- CYBERBALL: MEGADRIVE - 2490
- DESERT STRIKE: M. SYSTEM - 1990
- DEVILISH: GAME GEAR - 1990
- DOUBLE CLUTCH: MEGADRIVE - 2990
- DR ROBOTNIKS: MEGADRIVE - 3990; M. SYSTEM - 1990
- F.DIZZY - COSMIC: MEGADRIVE - 2990
- FANTASY ZONE: GAME GEAR - 1990
- FATAL REWIND: MEGA DRIVE - 2990
- G. FOREMAN BOX.: MEGADRIVE - 2990
- GLOBAL GLADIATORS: MEGADRIVE - 3990
- GP RIDER: GAME GEAR - 1990
- JACK NICKLAUS: MEGADRIVE - 2990
- JURASSIC PARK: MEGADRIVE - 6990
- KING OF THE MONSTERS: MEGADRIVE - 3990
- KLAX: MEGADRIVE - 2490; M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 1490
- MARBLE MADNESS: M. SYSTEM - 1990; GAME GEAR - 1490
- MEGATURRICAN: MEGADRIVE - 3990
- MICRO MACHINES: MEGADRIVE - 3490
- NORMY'S BEACH: MEGADRIVE - 2990
- OTTIFANTS: MEGADRIVE - 2990; GAME GEAR - 2990
- PAPER BOY: M. SYSTEM - 2490
- PGA TOUR GOLF: M. SYSTEM - 990
- PETE SAMPRAS TENNIS: MEGADRIVE - 5990
- PITFALL: MEGADRIVE - 6990
- PIT FIGHTER: M. SYSTEM - 2490
- POWER STRIKE: M. SYSTEM - 1990
- PREDATOR II: GAME GEAR - 2495
- RANGER X: MEGADRIVE - 3990
- REN & STIMPY: MEGADRIVE - 3990
- RENEGADE: M. SYSTEM - 1990
- ROAD RUNNER: GAME GEAR - 1990
- ROCKET KNIGHT ADV.: MEGADRIVE - 4990
- SECOND SAMURAI: MEGADRIVE - 3990
- SKITCHIN: MEGADRIVE - 2990
- SONIC CHAOS: M. SYSTEM - 1990
- SONIC SPINBALL: MEGADRIVE - 5990











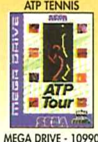

- SPACE GUN: M. SYSTEM - 2490
- SPACE HARRIER II: MEGADRIVE - 1990; GAME GEAR - 1990
- SPARKSTER: MEGADRIVE - 5990
- SPEEDBALL II: MEGADRIVE - 2490
- SPIDERMAN: M. SYSTEM - 2490; GAME GEAR - 2595
- SPIDERMAN 2: GAME GEAR - 2495
- STREET OF RAGE: M. SYSTEM - 1990
- STRIDER II: MEGADRIVE - 2990; GAME GEAR - 1990
- SUBTERRANIA: MEGADRIVE - 4990
- SUMMER CHALLENGER: MEGADRIVE - 2990
- SUPER OFF ROAD: M. SYSTEM - 1490
- SYNDICATE: MEGADRIVE - 4990
- TALMITS ADVENTURE: MEGADRIVE - 2990
- TALESPIN: MEGADRIVE - 4990
- T-2 ARCADE: MEGADRIVE - 5990
- TOE JAM & EARL II: MEGADRIVE - 3990
- URBAN STRIKE: MEGADRIVE - 4990
- WIMBLEDOM: MEGADRIVE - 5990
- WOLFCHILD: GAME GEAR - 1990
- WARPSPEED: MEGADRIVE - 2990
- WC LEADER BOARD: MEGADRIVE - 2990
- YOGI BEAR: MEGADRIVE - 3990
- ZERO TOLERANCE: MEGADRIVE - 4990
- ZOMBIES: MEGADRIVE - 5490

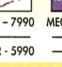
NOVEDADES

DESCUENTO 500 Ptas.



THEME PARK – 8990

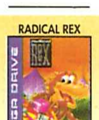



- ALADDIN: MEGADRIVE - 9900; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 6990
- ALIEN SOLDIER: MEGADRIVE - 9990
- ASTERIX/POWER OF GODS: MEGADRIVE - 9990
- ASTERIX: M. S. parte II - 5990; GAME GEAR - 5990
- ATP TENNIS: MEGA DRIVE - 10990
- BATMAN & ROBIN: MEGADRIVE - 9990
- BLOODSHOT: MEGADRIVE - 10990
- BODYCOUNT: MEGADRIVE - 7990
- BONKERS: MEGADRIVE - 7990; GAME GEAR - 5990
- CLAYFIGHTER: MEGADRIVE - 10990
- DAFFY DUCK: MEGADRIVE - 9990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- DINO DINI'S SOCCER: MEGADRIVE - 10490
- DRAGON: MEGADRIVE - 10990
- DUNE 2: MEGADRIVE - 9990
- ECCO 2: MEGADRIVE - 9990
- FATAL FURY: GAME GEAR - 6990
- FIFA 95: MEGADRIVE - 8990
- INDY CAR: MEGADRIVE - 9990
- INT TOUR TENNIS: MEGADRIVE - 8990
- JURASSIC PARK RAMPAGE: MEGADRIVE - 9990
- KICK OFF 3: MEGADRIVE - 10490
- LEMMINGS 2: MEGADRIVE - 10990
- LETHAL ENFORCERS II: MEGADRIVE - 10590
- LOS PITUFOS: MEGADRIVE - 10990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- MEGA SWIV: MEGADRIVE - 7990
- MICKEY MANIA: MEGADRIVE - 10990
- MIC. MOUSE LEGEND: GAME GEAR - 6990
- MICROMACHINES 2: MEGADRIVE - 10990





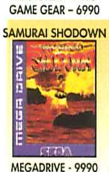








- MORTAL COMBAT II: MEGADRIVE - 9990; M. SYSTEM - 7490; GAME GEAR - 6990
- NBA 95: MEGADRIVE - 8990
- NBA ACTION 95: MEGADRIVE - 9990
- NBA JAM TOURNAMENT: MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 6990
- NHL HOCKEY 95: MEGADRIVE - 8990
- NIGEL MANSELL'S: MEGADRIVE - 10200
- PGA TOUR GOLF III: MEGADRIVE - 8990
- POWER DRIVE: MEGADRIVE - 8990
- POWER RANGER: MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
- PSYCHO PINBALL: MEGADRIVE - 10990
- RADICAL REX: MEGADRIVE - 8990
- REY LEON: MEGADRIVE - 10490; M. SYSTEM - 6990; GAME GEAR - 6990
- RISTAR: MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
- ROAD RASH III: MEGADRIVE - 8990
- ROAD RUNNER: MEGADRIVE - 9990
- RUGBY WORLD CUP: MEGADRIVE - 8990














- SAMURAI SHODOWN: MEGADRIVE - 9990
- SHINING FORCE II: MEGADRIVE - 11990
- SLAM MASTER: MEGA DRIVE - 12490
- SONIC 3: MEGADRIVE - 11990
- SONIC DRIFT: GAME GEAR - 5990
- SONIC TRIPLE TROUBLE: GAME GEAR - 5990
- SOLEIL: MEGADRIVE - 9990
- SONIC SPINBALL: M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- SPEEDY GONZALEZ: MEGADRIVE - 9990; M. SYSTEM - 5990; GAME GEAR - 5990
- SPIDERMAN: MEGADRIVE - 9990
- STARGATE: MEGADRIVE - 10990; GAME GEAR - 5990
- STRIKER: MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
- SUP. STREET FIGH. II: MEGADRIVE - 10490
- TOGHMAN CONTEST: MEGADRIVE - 9990
- VIRTUA RACING: MEGADRIVE - 10490
- WARLOCK: MEGADRIVE - 9990

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92



Si pides por teléfono llama a este número:

902 171 819

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

. . . Y no le des más vueltas. Aquí está tu CENTRO




MEGADRIVE 2 + 2 CONTROL PAD

12.990

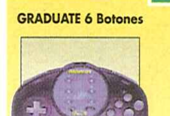
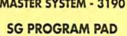
MEGADRIVE + ETERNAL 14.990

MEGADRIVE 2 + 2 CONTROL PAD + 3 JUEGOS

16.990

COLUMNS
SUPER HANG ON
WORLD CUP ITALIA 90

PERIFERICOS M DRIVE / M SYSTEM

GRADUATE 6 Botones
MEGADRIVE - 3190
MASTER SYSTEM - 3190



JOYSTICK SG FIGHTER
MEGADRIVE - 1495
MASTER SYSTEM - 1495

JOYSTICK DELTA RAY
MEGADRIVE - 1990
MASTER SYSTEM - 1990



ADAPTADORES 4 JUGADORES
SEGA - 6900



SG PROGRAM PAD
MEGADRIVE - 4990
MASTER SYSTEM - 4990

PAD 6 BOTONES
MEGADRIVE - 2990

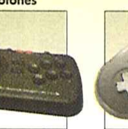
MEGAMASTER 6 Botones
MEGADRIVE - 4495



2 CONTROL PAD Sin cable
MEGADRIVE - 3990



ACTION REPLAY
MEGADRIVE - 9990



SG PROPAD 2 6 botones
MEGADRIVE - 4990



ARCADE POWER STICK II 6 botones
MEGADRIVE - 6990



SPEED PAD 6 Botones
MEGADRIVE - 2990

JOYSTICKS SEGA / NINTENDO



PYTHON
MASTER SYSTEM - 1995
MEGADRIVE - 2395
NINTENDO - 1795

MAVERICK
MASTER SYSTEM - 2990
MEGADRIVE - 3290
NINTENDO - 2290



MEGAGRIP
MEGADRIVE - 2990
M. SYSTEM - 2990



TURBO TOUCH 360 (OFERTA)
MEGADRIVE - 1990
M. SYSTEM - 1990
SUPER NIN - 1990

MEGA CD

SUPER PRECIO 29.990 + ROAD AVENGER + TOMCAT ALLEY

* EXCEPTO OFERTAS — DESCUENTA 500 Ptas

B.C. RACER	11.490
DOUBLE SWITCH	11.990
DRACULA UNLEASED	9.990
DUNE	9.990
ECCO 2	8.990
EYE OF THE BEHOLDER	9.990
FIFA INTERN. SOCCER	8.990
FLINK	8.990
LETHAL ENFORCERS	10.900
MEGARACE	9.990
MICKEY MANIA	8.990
MORTAL COMBAT	9.990
NHL HOCKEY 94	8.990
POWER RANGER	9.990
PRIZE FIGHTER	10.990
SNATCHER	9.890
SOULSTAR	9.990
STAR BLADE	9.990
THUNDERHAWK	9.990
WONDER DOG	8.990
YUMENI MANSION	11.900

OFERTAS

BATLE CORP	3.990
BATMAN RETURN	3.990
CHUCK ROCK	2.990
ECCO THE DOLPHIN	3.990
FINAL FIGHT	2.990
HOOK	3.990
JAGUAR XJ220	3.990
POWER MONGER	2.990
PRINCE OF PERSIA	2.990
ROBO ALESTE	3.990
SEWER SHARK	3.990
SONIC CD	3.990
SPIDERMAN VS KINGPIN	2.990
TERMINATOR	2.990
TIME GAL	2.990
TOM CAT ALLEY	4.990
WOLFCHILD	2.990



REBEL ASSAULT P.V.P. - 10490
DRAGON'S LAIR P.V.P. - 9990
JURASSIC PARK P.V.P. - 9990



SOULSTAR P.V.P. - 9990
FORMULA 1 P.V.P. - 9990
NBA JAM P.V.P. - 9990

PERIFERICOS GAME GEAR






SINTONIZADOR TV (OFERTA) P.V.P. - 6900



MASTER GEAR CONVERTER P.V.P. - 2995



WIDE GEAR P.V.P. - 2490



FUENTE ALIMENTACION P.V.P. - 2190



MALETIN ATTACHE P.V.P. - 2995



HANDY POWER KIT (OFERTA) P.V.P. - 3900



BATERIA RECARGABLE NUBY P.V.P. - 5990



LOGIC 3 CARRY CASE P.V.P. - 2490

GAME GEAR 4 EN 1




14.990

GAME GEAR + 4 JUEGOS
SMASH TENNIS
RALLY CHALLENGE,
PENALTY KICK-OUT
COLUMNS II

GAME GEAR +COLUMNS 14.900

OFERTA CABLE GEAR TO GEAR -395-

CONSOLA NEO GEO



¡SUPER PRECIO! 29.900

3 COUNT BOUT	9.990
AERO FIGHTERS 2	31.990
ALPHA MISSION II	12.990
ANDRO DUNOS	27.990
ART OF FIGHTING	8.900
ART OF FIGHTING 2	29.990
BASEBALL STARS PROFESSIONAL	7.900
BLUE'S JOURNEY	5.900
BURNING FIGHT	9.900
CROSSED SWORDS	9.900
CYBER LIP	5.900
EIGHT MAN	6.900
FATAL FURY	8.400
FATAL FURY 2	9.900
FATAL FURY SPECIAL	19.990
GHOST PILOTS	18.990
KARNOV'S REVENGE	31.990
KING OF THE MONSTERS	6.900
KING OF THE MONSTERS 2	14.990
MAGICIAN LORD	15.990
NAM 1975	12.990
NINJA COMBAT	8.900
RIDING HERO	11.990
ROBO ARMY	13.990
SAMURAI SHODOWN	26.990
SAMURAI SHODOWN II	44.990
SENGOKU	9.990
SPIN MASTER	22.400
SUPER SIDEKICKS	14.990
THE SUPER SPY	7.900
TOP HUNTER	26.990
TOP PLAYERS GOLF	7.900
WIND JAMMERS	34.990
WORLD HEROES 2	10.990
WORLD HEROES 2 JET	32.990
WORLD HEROES	9.500

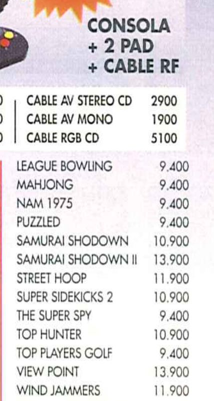
LIQUIDACION — CONSOLA TURBOGRAFX + BLAZIN LAZER + OTROS 7 JUEGOS



9.990

A ELEGIR: ALIEN CRUSH, R-TYPE, CHINA WARRIOR, GALAGA 90, WORLD COUR TENNIS, PAC LAND, POWER GOLF, VIGILANDE, KEITH COURAGE

NEO·GEO CD



84.900

CONSOLA + 2 PAD + CABLE RF

CONTROLADOR JOYSTICK PRO	10900
CONTROLADOR PAD	4600
CABLE RF, CD	5900
CABLE AV STEREO CD	2900
CABLE AV MONO	1900
CABLE RGB CD	5100

AERO FIGHTER 2	10.900
AGRESOR OF DARK KOMBAT	12.900
ALPHA MISSION II	9.400
ART OF FIGHTING	10.400
ART OF FIGHTING 2	10.900
BASEBALL STARS 2	9.700
BURNING FIGHT	9.400
FATAL FURY	9.700
FATAL FURY 2	10.400
FATAL FURY ESPECIAL	10.900
FOOTBALL FRENZY	9.700
KING OF THE FIGHTER	12.900
KING OF THE MONSTERS 2	9.700
LAST RESORT	9.700
LEAGUE BOWLING	9.400
MAHJONG	9.400
NAM 1975	9.400
PUZZLED	9.400
SAMURAI SHODOWN	10.900
SAMURAI SHODOWN II	13.900
STREET HOOP	11.900
SUPER SIDEKICKS 2	10.900
THE SUPER SPY	9.400
TOP HUNTER	10.900
TOP PLAYERS GOLF	9.400
VIEW POINT	13.900
WIND JAMMERS	11.900
WORLD HEROES 2 JET	11.600

32 X



24.990

SUPERMOTOCROSS	9.490
GOLF BEST 36	11.990
METAL HEAD	11.490
COSMIC CARNAGE	9.490




DOOM P.V.P. - 11990
MORTAL KOMBAT II P.V.P. - 11490
STAR WARS DSP P.V.P. - 11990
SUPER AFTER BURNER P.V.P. - 9490
SUPER SPACE HARRIER P.V.P. - 9490
VIRTUA RACING DELUXE P.V.P. - 11990

SEGA SATURN

99.990

VIRTUA FIGHTER P.V.P. - 14.990

CABLE EUROCONECTOR	16.990
GOTHA	16.990
MYST	16.990
PANZER DRAGON	14.990
TAMA	14.990
SATURN + EUROCONECTOR	**99.990**






CLOCKWORK KNIGHT P.V.P. - 14.990
GALE RACER P.V.P. - 14.990
VICTORY GOAL P.V.P. - 14.990
DAYTONA P.V.P. - 14.990

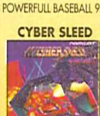
PLAY STATION




114.900

MOTOR TOON 16.990
PARODIUS DELUXE 16.990

A-IV EVOLUTION	21.990
COSMIC RACE	18.990
CRIME CRACKERS	16.990
GEOM CUBE	18.990
HUNTER LAIMU	18.990
KING'S FIELD	16.990
MAH JOHNG	16.990
MYST	19.990
NEKETSU FAMILY	17.990
PACHISURO	18.990
POWERFULL BASEBALL 95	18.990
SPACE GRIFFON	18.990
TWIN GODDESSES	19.990
TAMA	16.990
TWIMBEE PUZZLE	16.990
PLAYSTATION + EUROCONECTOR	**114.900**






TOHSHINDEN 19.990
CYBER SLEED 19.990
RIDGE RACER 19.990
KILEAK THE BLOOD 16.990
RAIDEN PROJECT 19.990

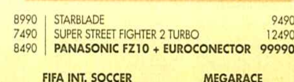
3 DO



99.900

DEMOLITION MAN P.V.P. - 7.990
DRAGON'S LAIR P.V.P. - 7.990

ALONE IN THE DARK	8990
PATAANK	7490
REAL PINBALL	8490
STARBLADE	9490
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	12490
PANASONIC FZ10 + EUROCONECTOR	**99990**

BATTLECHESS P.V.P. - 8.990
FIFA INT. SOCCER P.V.P. - 9.990
MEGARACE P.V.P. - 9.490
SAMURAI SHODOWN P.V.P. - 8.990





NEED FOR SPEED P.V.P. - 9.990
REBEL ASSAULT P.V.P. - 9.990
SUPER WING COMMANDER P.V.P. - 8.990
THEME PARK P.V.P. - 9.990



MAIL
VXC
VENTA POR CORREO
¡Haz tu pedido por teléfono!
FAX: (91) 380 34 49 • TEL.: (91) 380 28 92
902171819
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
ACCESORIOS
CABLES ALARGADORES SUPERNIN 1.495
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN 1.495
MANDO DE CONTROL 2.490
CABLE EUROCONECTOR 2.190
JOYSTICK FANTASTIC 5.490
HYPERBEAN (MANDO A DISTANCIA) 4.990
MARIO PAINT 11.990
MALETIN 4.990
SUPER OFERTA
CONTROL PAD INFRARED - 3990
PYTHON 2B - 2990
CONTROL PAD MEGAPAD VI - 3595
PAD MORTAL KOMBAT II - 6490
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS.
OFERTA
BLUE BROTHER 9990
BUGS BUNNY 12990
CYBERNATOR 10590
GP 1 10990
MICHAEL JORDAN 11490
POP & TWIN BEE 10590
SUPER MARIO ALL STAR 9990
SUPER TENNIS 7490
SUPERMAN 10990
• EXCEPTO OFERTAS
SN PRO PAD - 2490
MALETIN MULTICASE - 1990
SN PROGRAM STICK - 5990
HANDY TRAY - 995
MAVERICK 2B - 3290
TOP FIGHTER - 9990
ADAPTADOR 6 JUGADORES - 3990
LOGIPAD - 2990
NINTENDO SCOPE - 4990
PACK SUPER COLOR
28.990
PACK CARLOS SAINZ
19.990
CONSOLA SUPER NINTENDO +
SUPER MARIO ALL-STARS incluye 4 JUEGOS
14.990
CONSOLA SUPER GAMEBOY
9.990
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS.
ILUSION OF TIME
11.990
NINTENDO
NOVEDADES
AIR FORTRESS 4990
CRASH DUMMIES 6490
CHIO & DALE 7490
EL LIBRO DE LA SELVA 5990
INDIANA JONES 5990
JIMMY CONNORS 5490
KIRBY'S ADVENTURE 7490
LOS PITUFOS 6490
MEGAMAN 3 7490
MEGAMAN 4 7490
RAINBOW ISLANDS 4990
THE LEGEND OF ZELDA 4995
ZELDA II 4995
OFERTAS
BASEBALL 1995
FAXANADU 1995
GREMLINS 2 1995
GUERRILLA WAR 1995
IRON TANK 1995
PIN BOT 1995
PUNCH OUT 1995
R.C. PRO-AM 1995
RUSH'N ATACK 1995
SOMON'S QUEST 1995
SKI OR DIE 1995
SNAKE RATTLE N'ROLL 1995
STREET GANGS 1995
SUPER OFF ROAD 1995
SUPRE TURRICAN 2990
WEREWOLF 1995
WORLD WRESTLING 1995
PERIFERICOS
NI FIGHTER - 1995
SIGMA RAY - 1490
ACTION REPLAY 3990
BOLSA JUEGOS 1495
ESTUCHE 10 JUEGOS 1490
JOYSTICK NI MEGASTAR 1990
JOYSTICK NI-PRO 1990
JOYSTICK TELEMACH 200 6900
OFERTA
ALADDIN - 9490
ASTERIX - 9490
BARKLEY SHUT UP - 11990
BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890
BIKER MICE FOR MARS - 11790
CLAYFIGHTER 2 - 12990
CORRECAMINOS - 9990
DEMON'S CREST - 11990
DINO DINI SOCCER - 11990
DONKEY KONG COUNTY - 11990
DRAGON - 12990
EARTH WORM JIM - 12990
EEK THE CAT - 9890
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
EL REY LEON - 12990
FATAL FURY SPECIAL - 12990
FIFA SOCCER - 11990
GHOUL PATROL - 11490
INDY CAR - 10990
INDIANA JONES - 12490
INT. SUPERSTAR SOCCER - 11900
KICK OFF 3 - 10990
KIDKLOWN IN CRAZY-CHASE - 9490
LORD OF THE RINGS - 9990
LOS PITUFOS - 9990
MEGAMAN X - 9990
MICRO MACHINES - 9890
MORTAL KOMBAT II - 10490
NBA 95 - 12990
NBA JAM TOURNAMENT - 11990
NIGEL MANSELL'S - 8990
PAGE MASTER - 11990
POWER DRIVE - 10990
PUTTY SQUAD - 10990
ROBOCOP VS TERMINATOR - 11990
SEA QUEST - 12990
SMASH TENNIS - 10990
SOCCER SHOOTOUT - 9990
SPIDERMAN - 10990
STARFLEET ACDEMY - 11990
STAR GATE - 10990
STREET RACER - 10990
STUNT RACE - 11990
SUPER BOMBERMAN 2 - 11990
SUPER DROP ZONE - 8490
SUPER PUNCHOUT - 9990
SUPER PINBALL - 9990
SUPER METROID - 10990
SUPER RETURN JEDI - 12490
SUPER STREET FIGHTER II - 12990
TETRIS & DR MARIO - 9990
THE FLINTSTONES - 11990
TRUE LIES - 11990
UNIRALLY - 9490
X-MEN - 12990
ZELDA - 7490
SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHICKEN - 4990
ANIMANIACS - 5990
ANOTHER WORLD - 3995
ART OF FIGHTING - 5490
BATMAN & ROBIN - 6990
BATTLETOADS - 3995
BOB - 2990
BRUTAL - 5490
BUBSY - 3995
CHOPLIFTER III - 5490
CLAYFIGHTER - 5490
CLAYMATES - 5490
COOL WORLD - 4990
DAFFY DUCK - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
DESERT FIGHTER - 4990
DRACULA - 2990
F-ZERO - 3995
G.FOREMAN BOXING - 5490
GODS - 5490
HULK - 4990
JAMES BOND JR - 2990
JOHN MADDEN - 2990
JURASSIC PARK - 4990
JURASSIC PARK II - 6990
LEGEND OF MYSTICAL NINJA - 5490
LEMMINGS II - 6990
LOST VIKINGS - 3995
MECH WARRIOR - 4990
MICKEY MANIA - 6990
MORTAL KOMBAT - 5490
PAC-ATTACK - 3995
PILOTWINGS - 3995
PLOK - 3995
PUSH OVER - 3995
R-TYPE III - 4990
RAINBOWBELL ADV. - 5490
RISE OF THE ROBOTS - 3990
ROBOCOP 3 - 5490
SPACE ACE - 4990
SPARKSTER - 5990
SPECTRE - 3990
STARWING - 3995
STREET FIGHTER 2 - 3995
SUPER BATLETANK - 4990
SUP. EMPIRE STRIKE BACK - 5990
SUP. GHOUL'N GHOST - 3995
SUPER JAMES POND - 5490
SUPER KICK OFF - 2990
SUPER MARIO KART - 4995
SUPER MORPH - 3990
SUPER R-TYPE - 3995
SUPER STAR WARS - 3995
SUPER STRIKE GUN. - 5490
SUPER SWIV - 2990
SUPER TURRICAN - 4990
SYVALION - 5490
TEST DRIVE - 4990
THE BRAINIES - 3990
TIME TRAX - 3990
TROLL - 2990
TRODDLERS - 4990
TINY TOOM - 5490
TURN & BURN - 5990
TURTLES TOURNAMENT - 6990
VAL D'ISERE - 4990
VORTEX - 6990
WARPSPEED - 4990
WILD & WACKY SPORT - 5990
WING COMMANDER 2 - 5490
WORLD CUP USA 94 - 4990
W. LEAGUE BASKETBALL - 3995
X-KALIBER - 3990
YOUNG MERLIN - 4990
ZOOL - 3990



CENTRO MAIL
Estos son tus centros Mail
ALICANTE
PADRE MARIANA, 24
TEL: 514 39 98
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12
TEL: 464 46 97
BARCELONA
PLAÇA CATALUNYA
CARRER DE PAU CLARIS, 106
TEL: 412 63 10
BARCELONA
PLAÇA SANTS
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS)
TEL: 296 69 23
BARCELONA
GLORIES
CENTRE COM. BARCELONA GLORIES
DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
TEL: 410 34 73
BUENOS AIRES
PARANA, 504. TEL: 374 95 38
C.P. (1017) ARGENTINA
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA
TEL: 24 05 47
GRANADA
MARTINEZ CAMPOS, 11
ESQUINA RECOGIDAS. TEL: 26 69 54
LA CORUÑA
DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 14 31 11
LAS PALMAS
PRESIDENTE ALVEAR, 3
TEL: 23 46 51
MADRID
Atocha
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1
TEL: 527 82 25
MADRID
SOL
CALLE MONTERA, 32, 2º
TEL: 522 49 79
Alcalá MADRID
C. MAYOR, 89
TEL 880 26 92
Alcobendas MADRID
C. CONSTITUCION, 15
C.C. PICASSO. TEL: 652 63 87
Coslada MADRID
C.C. "LA RAMBLA DE COSLADA"
LOCAL 3. C. HONDURAS, 29
TEL: 674 02 70
Móstoles MADRID
PARQUE VOSA, 24
MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCION, 90
LOCAL 64. TEL: 677 90 24
MURCIA
GONZALEZ ADALID, 14 BAJO
TEL: 21 19 66
Palma de Mallorca
C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11
LOCAL 9. TEL: 72 00 71
PAMPLONA
C. PINTOR ASARTA, 7
TEL: 27 18 06
SALAMANCA
CALLE TORO, 84.
TEL: 26 16 81
Sta Cruz de TENERIFE
SABINO BERTHELOT, 4
TEL: 29 12 54
SEVILLA
C. COMERCIAL LOS ARCOS
LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
VALENCIA
PINTOR BENEDITO, 4
TEL: 380 42 37
VIGO
PLAZA DE LA PRINCESA, 3
TEL: 22 09 39
ZARAGOZA
C. COMERCIAL INDEPENDENCIA
PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA
ANTONIO SANGENIS, 6
(SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56
Sta Cruz de TENERIFE
NUEVO CENTRO
CENTRO COMERCIAL STA. CRUZ
PLANTA 2º, LOCAL 2. TEL: 62 03 39
LA CORUÑA
VIGO
BILBAO
BURGOS
PAMPLONA
ZARAGOZA
BARCELONA
BADALONA
SALAMANCA
MADRID
PALMA DE MALLORCA
VALENCIA
ALICANTE
SEVILLA
GRANADA
MURCIA
STA CRUZ DE TENERIFE
LAS PALMAS
Estos son los Centros Mail en España
Ven a conocerlos... ya!
902171819
Y si no tienes un Centro Mail próximo !Haz tu pedido por teléfono!
COMPLEMENTOS GAME BOY
GAMEBOY
CONSOLA GAME BOY 6.990
GAME BOY + ZELDA 9.990
GAME BOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND 2 12.990
¿Ya tienes la nueva Game Boy de colores? Regálala ... o regálatela
9.990
AMARILLA
BLANCA
NEGRA
ROJA
TRANSPARENTE
VERDE
ILUMINACION- 1.595
LUPA- 1.395
CARRY ALL DIX - 2.490
MALETIN ATTACHE- 2595
BATERIA NUBY- 2.995
ADAPTADOR CORRIENTE- 1.295
LUZ Y LUPA- 2.595
HANDY TRAY - 995
OFERTA
SOLAR BOY- 1.900
HANDY CARRY- 1.290
OFERTA
HANDY POWER KIT- 3.900
LOGIC 3 CARRY- 2.190
VIDEO
DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS PVP - 1.995
DB Z11 ESTALLA EL DUELO PVP - 1.995
DB Z12- GUERREROS DE PLATA PVP - 1.995
DB Z13 EL ULTIMO COMBATE PVP - 1.995
DB Z14 UN FUTURO DIFERENTE PVP - 1.995
RANMA 1/2 - AKANE Y SUS HERMANAS PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI 2 PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI III part 1 PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI III part 2 PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI III part 3 PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI III part 4 PVP - 2.495
MANGA
3x3 OJOS 1.995
3x3 OJOS 2 2.495
ALITA, ANGEL DE COMBATE 2.495
APPLESEED 2.995
APPLESSED 2.995
DANGAIOH 2.995
DEVIL MAN 2.995
DOMINION TANK POLICE 1.995
DOMINION TANK POLICE 2 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 1 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 2 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 3 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 4 1.995
EL VIENTO DE LA AMNESIA 2.995
FIST OF THE NORTH STAR 1.995
GOLGO 13 "EL PROFESIONAL" 2.995
JUDGE 1.995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2 2.495
LENSMAN 2.995
MONSTER CITY 2.995
MUNDO RUMIKO "LA DIANA RUISEÑA" 1.995
MUNDO RUMIKO "MERMAID FOREST 1.995
MUNDO RUMIKO "VIAJE POR EL FUEGO" 1.995
NINJA SCROLL 2.995
ODIN 2.495
PAT LABOR 2.995
PROYECTO A-KO 2.995
RECORD OF THE LODOS WAR 2.995
ROUJIN Z 2.995
ROUJIN Z 2.995
ROYAL SPACE FORCE 2.995
RG-VEDA 2.995
TOKIO BABYLON I 2.495
ULTIMATE TEACHER 1.995
UROTSUKIDOJI 1.995
UROTSUKIDOJI 2 2.995
VENUS WARS 1.995
WICKED CITY 2.995
ANIME
BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3 1.995
BUBLEGUM CRISIS 1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO 1.995
CUPIN III (LA CONSPIR. DE FUMA) 2.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XEROX 1.995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE 1.995
DBZ3 AVENTURA MISTICA 1.995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL 1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO 1.995
DBZ6 LA SUPER BATALLA 1.995
DBZ7 EL SUPERGUERRERO SON-GOKU 1.995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES 1.995
DBZ9 GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA 1.995
KIMAGURE ORANGE ROAD 1.995
MACROS II (EPISODIOS 1 Y 2) 2.995
MACROS II (EPISODIOS 3 Y 4) 2.995
MACROSS II (EPISODIOS 5 Y 6) 2.995
MI VECINO TOTORO 2.995
NADIA 1.995
OH MY GOODESS 2.995
PORCO ROSSO 2.995
RANMA 1/2 2.495
RANMA 1/2 "COMO AGUA PARA... 1.995
ROBOT CARNIVAL 1.995
THE COCKPIT 2.995
STRONG
STRONG VÍDEO
BOILING POINT 2.995
BRAINDEAD 2.995
GODZILLA CONTRA KING GHIDORAH 2.995
GODZILLA CONTRA MOTHRA 2.995
GUNHEAD 2.995
HONG KONG WAR 2.995
LEPRECHAUN LA NOCHE DEL DUENDE 2.995
MORTAL ZOMBIE 2.995
NEKROMANTIK (VOSE) 2.995
NEKROMANTIK 2 (VOSE) 2.995
ROBOCOP 4 2.995
ROBOCOP 5 2.995
ROBOCOP 6 2.995
SONATINE 2.995
TETSUO 2.995
TETSUO 2 2.995
VIOLENT COP 2.995
CARTOONIA
ARION 2995
CITY HUNTER 1995
DIIGTAL DEVIL STORY 2495
DOUBLE DRAGON 2495
GIGOLO 2495
GREEN LEGEND RAN 1 1995
GREEN LEGEND RAN 2 1995
X-MEN
NOCHE CENTINELAS 1.495
MAGNETO REUNION 1.495
CORAZONES C. 1.495
CARTUCHOS GAME BOY
DESCUENTO 300 Ptas.
ALADDIN P.V.P. - 5990
ASTERIX P.V.P. - 5490
BATMAN THE ANIMATED SERIES P.V.P. - 5490
BATTLETOADS & D. DRAGON P.V.P. - 5490
DESERT STRIKE P.V.P. - 5990
DONKEY KONG P.V.P. - 5990
DUCK TALES 2 P.V.P. - 5990
EL LIBRO DE LA SELVA P.V.P. - 5990
FIFA SOCCER P.V.P. - 6790
HYPER DUNK P.V.P. - 5490
INDY P.V.P. - 5990
JIMMY CONNORS P.V.P. - 5490
JUNGLE STRIKE P.V.P. - CONS
KIRBY'S DREAM LAND P.V.P. - 4490
KIRBY'S DREAMLAND 2 P.V.P. - 5990
KIRBY'S PIMBALL LAND P.V.P. - 5490
LAWNMOWER MAN P.V.P. - 6490
LOS PITUFOS P.V.P. - 5490
MEGAMAN III P.V.P. - 4490
METROID II P.V.P. - 4490
MICROMACHINES P.V.P. - 5490
MONSTER TRUCKS P.V.P. - 5490
MORTAL KOMBAT II P.V.P. - 5990
NIGEL MANSELL'S P.V.P. - 4990
NBA JAM! P.V.P. - 5990
PAGEMASTER P.V.P. - 5490
POP & TWIN BEE P.V.P. - 5490
REY LEON P.V.P. - 6490
SAMURAI SHODOWN P.V.P. - 5990
SEA QUEST P.V.P. - 5990
SOCCER P.V.P. - 5490
STARGATE P.V.P. - 5990
SUPER MARIO LAND III P.V.P. - 5990
TAZMANIA 2 P.V.P. - 5490
TETRIS 2 P.V.P. - 5990
TINY TOONS II P.V.P. - 5490
TRUE LIES P.V.P. - 5990
TURTLES 3 P.V.P. - 5490
WARIO BLAST P.V.P. - 5490
ZELDA P.V.P. - 5990
OFERTAS GAME BOY
CHOPLIFTER III PVP - 2.490
PINBALL PVP - 1.495
PRINCE VALIANT PVP - 2.990
PROBOTECTOR 2 PVP - 2.990
R-TYPE PVP - 1.995
STAR WARS PVP - 2.495
SUPER JAMES POND PVP - 2.490
STAR TREK PVP - 2.495
TETRIS PVP - 3.990
TOP GUN PVP - 2.990
TOP RANKING TENNIS PVP - 2.495
WACKY SPORTS PVP - 2.990
ALIEN 3 2.495
BOULDER DASH 1.495
COOL SPOT 2.490
COOL WORLD 2.490
LEMMINGS 2 2.990
KUNG FU MASTER 1.995
MUHAMED ALI 2.490
NAVY SEALS 2.990
PARASOL STARS 2.995
SPANKY'S QUEST 1.995
THE NEW CHESS MASTER 1.990
TIP OFF 1.995
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA
ENVIO POR CORREO 300 PTAS.
PEDIDOS POR TELEFONO: 902 17 18 19
HB 4
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
NO OLVIDES EL DESCUENTO
TOTAL
ENVIO POR SERVIPACH CONTRAREMBOLSO
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO
GASTOS ENVIO
TOTAL

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

Game SHOP

Pérez Galdós, 36-Bajo — 02003 -ALBACETE
Tlf.: (967) 50 72 69 — Fax: (967) 50 52 26

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Fatal Fury Special
Unirrally
The Flinstones
True Lies
Warlock
Seaquest Dsv
Green Lantem
Illusion of time
International Superstar Soccer
Top Gear 3000
Spiderman
Stargate
X Men
Jungle Strike
The Mask



SEGA MEGA DRIVE

Spiderman
Samurai Shadown
Warlock
True Lies
Seaquest Dsv
The Flinstones
Jelly Boy
Stargate
Mega SWIV
The Story of Thor
Slam Masters
Street Racer
The Mask
Road Rash III

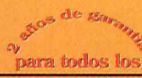
NEO GEO CD

Mutation Nation
Super Baseball 2020
Ghost Pilots
Art of Fighting 2
Super Sidekicks 3
Riding Hero
Robo Army
View Point
Sengoku 2
King of Fighters 95
Samurai Shodown 2
Galaxy Fight
Soccer Brawl
Wind Jammers



ADEMAS PARA CD ROM: Mortal kombat 2, Descent, Red Ghost, Cberjudas, Civil War, Iron Assault, Kick Off 3, Kids on Site, Slam City, Space Ace, World Soccer, Lost Eden, y muchos mas...

3DO, SATURN, PLAYSTATION, 32 X, NEO GEO, PC CDROM
Somos los primeros en tener los últimos juegos
Mas de 1.000 títulos disponibles
Cartuchos nacionales y de importacion



24H SERVICIO URGENTE A DOMICILIO

TAMBIÉN SERVIMOS A TIENDAS Y VIDEOCLUBS

¡¡ LLAMA YA !!
967 507 269

CENTRO DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra reembolso. No envíes dinero con tu paquete.
SUPER NINTENDO 2.000 MEGADRIVE 1.500

GRUPO 借 SHAKU

¿ Conoces los tres mejores Videoclubs de Videojuegos de España ?

Últimas novedades de todas las consolas y PC.
También cambio y ofertas en venta.
Alquiler consolas.



GAMES CLUB

RADICAL JOKERS, S.L.
c/ Nicaragua, 57-59
Telf.-Fax (93) 410 55 95
08029 **BARCELONA**
SERVICIO DOMICILIO

GAMES CLUB 1
c/ Floranes, 23
Telf. (942) 23 85 18
39010 **SANTANDER**

GAMES CLUB 2
c/ Iparraguirre, 54
Telf. (94) 421 18 29
48010 **BILBAO**







LEISURE CENTER

ACISCLO DIAZ, 9. 4º K
30005 MURCIA

PEDIDOS O RESERVAS
902 23 91 84
968 28 12 84
FAX: 968 28 45 52

CLUB DE CAMBIO LLAMA E INFÓRMATE — SERVIMOS A TIENDAS — TE ENVIAMOS TU PAQUETE URGENTE POR AGENCIA O POR CORREO

MEGA DRIVE
ADV. BATMAN Y ROBIN
MASCARA
PICAPIEDRAS
SAMURAI SHADOWN
STORY OF THOR RPG
X MEN 2
AKIRA
STRIKER
E.A. FIFA 95
SOLEIL
NBA ACTION 95
UNNECESSARY ROUGHNESS 95
ADAMS FAMILY VALUES
SEAQUEST DSV

MEGA-CD II
CORPSE KILLER
SUPREME WARRIOR
ANOTHER WORLD 2
MARKOS MAGIC
FOOTBALL
FATRAL FURY SPECIAL
SAMURAI SHADOWN
SHINING FORCE
POWER RANGER
MYST

32 X
CORPSE KILLER
SLAM CITY
NIGHT TRAP
BEST 36 HOLES

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
FATAL FURY SPECIAL
MARKOS MAGIC FUTBOL
CANNON FODDER
FIREMAN
PICAPIEDRAS
SUPER TURRICAN 2
HAGANE
ADDAMS FAMILY VALUES
THE MASK
AKIRA
STAR GATE
UNIRACER
X MAN
THE MSK

3 DO
CIBER CLASH
GEX
CANNON FODDER
CREATURE SHOCK
DIGITAL DREAMWARE
DAEDLELUS ENCOUNTER
INMERCENARY
DRAGON

PLAYSTATION
MOTOR TOON GP
CIBER SLEEP
TAMA
TWIN GODESS
ACE DRIVER
CYBER SLEEP
TEKKEN, ETC.

CD-i
ZELDA
VOYEUR
THE APRENTICE
STRIKER-PRO
SPACEACE
LINK

NEO GEO CD
SAMURAI SHADOWN 2
SUER SIDEKICKS 3
SUPER BASEBALL 2020
ART OF FIGHTING 2
THE KING OF FIGHTERS' 94
SENGOKU 2
SOCCER BRAWL, ETC.

TODAS LAS CONSOLAS A TU DISPOSICION

¡JAGUAR PAL¡
3DO PAL
SATURN
PLAY STATION
NEO GEO CD
CDI, ETC.

AHORA TAMBIEN CAMBIAMOS JUEGOS 3DO

INFÓRMATE DE NUESTROS JUEGOS EN OFERTA

Club M.V.

OPERACION CAMBIO
Tf: (945) 14 83 19

Este mes vendemos:

A MITAD DE PRECIO **

3.000 Video juegos de Super Nintendo
(Últimas novedades en video juegos)
2.000 Video juegos de Game Boy
2.000 Video juegos de Nintendo
1.500 Video juegos de Sega

Cambiamos* tu consola Nes o Gameboy por una Super Nintendo + Juego.
Cambiamos* tus juegos a mitad de precio. Tenemos 3.000 video juegos de cambio.

C.C. DENDARABA
PEDRO DE ASÚA 13 B
VITORIA
TELF: (945) 14 83 19

* Pagando la diferencia
** Según margen comercial

VIDEOJUEGOS CHOLLO GAMES

Arenal, 8 • 1º Planta. Local 21 • 28013 MADRID
Apdo. correos 28.272 • 28080 MADRID

ENVIOS A TODA ESPAÑA
PEDIDOS
TEL. 523 23 93
ABIERTO SABADOS TARDE

GRAN SURTIDO EN JUEGOS SEGUNDA MANO.
Envios a toda España

CLUB DE CAMBIO DE CARTUCHOS DESDE 1.000 PTS.

SUPER NES
- FAMILY ADAMS VALUES
- BATMAN FOREVER
- CRONO TRIGGER
- MANCHESTER UNITED SOCCER
- SOCCER SHOOTOUT
- OGRE BATTLE (ROL U. S. A.)
- JUDGE DREED
- SECRET OF MANA II

MEGADRIVE
- AKIRA
- CANNON FODDER
- MANCHESTER UNITED
- LANDSTARKER (ROL)
- SHINING FORCE (ROL)
- DUNGEONS AND DRAGONS
- JUDGE DREED
- THEME PARK

OFERTA
LIQUIDAMOS *"TITULOS"*
27 GAME BOY
24 MASTER SYSTEM
114 SUPER NES
84 MEGADRIVE
25 TURBO GRAFX

La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

CAMBIO el gran juego «Street Fighter II» de Super Nintendo por el «Sensible Soccer» o «Striker» de la misma consola. Preguntar por Miguel.
TF: 967-287104.

CAMBIO «FIFA Soccer» de Mega Drive o «NBA Shodown» de la misma consolas por otros similares. También «PGA Golf», «Sonic 3» y «NHL Hockey». Escribir a:
Manuel Ruiz, c/Curro Cuchares, 9-4º B.
18014 (Granada).

CAMBIO Nintendo con dos juegos: «Dragon's Lair» y «Double Dragon 2». Todo en perfecto estado por un juego de Super Nes: «Mystical Ninja» o «Final Fight 2». Preguntar por Iñigo.
TF: 943-370238.

OJO AL DATO me dais el «Street of Rage 3» o los «Power Rangers» y os doy el «Sonic», «Taz-Mania», «Risky Woods», «Mega Games I» y «Wrestlemania» de Mega Drive. Llamar de 4:00 a 5:30 horas. Preguntar por Rafael.
TF: 957-290924.

CAMBIO Super Nintendo con 6 juegos: «Super Mario Kart», «Street Fighter II», «Aladdin», «X-Men», «Bart NightMare», «Super Mario World» + Game Boy con «Tetris» por Mega Drive + 10 juegos. Sólo Madrid. Gracias. Interesados, preguntar por Eusebio.
TF: 91-3003389.

CAMBIO Master System II con «Alex Kid» en memoria, «Castle of Illusion» y «Micromachines». Todo en perfecto estado, con caja e instrucciones, por Game Gear con «Micromachines» o por «FIFA International Soccer». A ser posible, buen uso, caja e instrucciones. Preguntar por Pedro (hijo). Llamar martes o jueves a partir de las 18'30.
TF: 925-817732.

CAMBIO cartuchos de Master System II, por cartuchos de Game Boy. Los juegos son: «Sonic», «Sonic 2» y «Transbot». Sólo León. Llamar de 6:00 a 8:00 horas. Preguntar por Juan Carlos.
TF: 987-231152.

CAMBIO Mega Drive con 7 juegos: «B.O.B.», «Mega Games 2», «Street Fighter II», «Bubsy» y «QuackShot», por la Super Nintendo con el mismo nº de juegos. Preguntar por Jorge.
TF: 91-4745571.

VENTAS

VENDO consola Nintendo con 2 mandos, seminueva y con los juegos: «The Legend of Zelda», «Star Wars», «The Battle of Olympus» y «The Flintstones». Todo por el increíble precio de 22.000 pesetas. Llama ahora mismo y no te arrepentirás. Preguntar por Diana.
TF: 91-7477698.

VENDO 2 juegos de Nintendo: «Adventure of Lolo 2» y «Dynablaster». Cada uno por 1.500 pesetas o los dos por 2.500 pts. Preguntar por Manuel a cualquier hora del día. Sólo Sevilla.
TF: 95-4723993.

VENDO juegos para Super Nintendo en perfecto estado. Sólo Oviedo. Interesados, preguntar por Raúl.
TF: 98-5771677.

VENDO juegos de Mega Drive y Super Nintendo. Ejemplo: «World Cup USA 94» (Super Nintendo y Mega Drive) por 4.000 pesetas, «Pitfall» por 7.000 pesetas y «Mickey Mania» por 6.000 pesetas. Llama y pídeme tu juego. También números de Hobby Consolas. Preguntar por Sergio.
TF: 91-5188411.

VENDO juego de Game Boy por 2.000 pts que se llama «Tortugas Ninja», o «Pipe Dream» por 1.250. Preguntar por Alejandro.
TF: 922-230336.

VENDO consola Game Gear + juegos o por separado, y consola Nintendo + juegos o por separado. Sólo Barcelona. Precio a convenir. Preguntar por Miguel. Sólo tardes.
TF: 93-4187478.

¡ATENCION! vendo Mega CD + Mega Drive + «Speed Pad» + «Rebel Assault» con «Sonic» y «Road Avenger» de regalo, por 45.000 pesetas. Negociables. Preguntar por Damián.
TF: 93-4383211.

VARIOS

CAMBIO consola Nintendo + pistola + 2 mandos + 1 juego + adaptador. Todo por 5.000 pesetas o lo cambio por un juego de Super Nes. Preguntar por Ismael.
TF: 976-513790.

CAMBIO dos juegos de Super Nintendo, «Los Pitufos» y «Aladdin», por uno de fútbol y cualquier otro divertido, o vendo. Nuevos de reyes. Preguntar por Marian.
TF: 96-3849855 y
96-3742013.

VENDO O CAMBIO Game Boy con Game Link y seis juegos, entre ellos: «Mario Land», «Joe & Mac» y «Soccer» por 9.000 pesetas, o cambio por Game Gear con juegos. Interesados, llamar a Raúl. ¡Barato!
TF: 943-392564.

VENDO O CAMBIO Nintendo con 4 juegos: «Zelda II», «Super Mario Bros 2»... por 12.500 pesetas, o cambio por Game Boy con 1 ó más juegos. Pregunta por Aitor.
TF: 964-665741

VENDO juegos de Super Nintendo y de Mega Drive a buen precio. O los cambio por juegos de Super Nintendo. También vendo Pro-Action Replay de Mega Drive. Sólo Madrid. Preguntar por Ramón. Llamar tardes.
TF: 91-5721876.

CAMBIO Master System II con 5 juegos y 2 mandos por Super Nintendo con un mando, o la vendo por 9.000 pesetas. Interesados, preguntar por David.
TF: 980-633383.

VENDO Game Gear con «Taz-Mania» y «Columns» por 13.000 pts, o cambio por Mega Drive con o sin juegos. Interesados, preguntar por Moisés.
TF: 96-5835103.

COMPRAS

COMPRO el «Mario Bros 3» de Nintendo, de 2.000 a 3.000 pesetas. Llamar de 7:00 a 11:00 horas. Preguntar por Dimas.
TF: 964-522829.

COMPRO juego «Sailor Moon» y el segundo pad. Todo por 3.500 pesetas. Preguntar por Hermes.
TF: 911-433074.

COMPRO Super Nintendo + 1 mando + 1 juego. Me da igual el juego que sea, por 11.000 ó 12.000 pesetas. Preguntar por Alex.
TF: 93-4683925.

COMPRO juegos de Mega CD: «Rebel Assault», «Soulstar», «Lethal Enforces», «Eye of the Beholder» y «Drácula Unleased» (castellano). Preguntar por Rodrigo.
TF: 96-5393949.

COMPRO Game Gear con 1 ó más juegos por menos de 6.000 pesetas. Por favor, que esté todo en buen estado. Interesados, llamad por las tardes a Paloma. Sólo Madrid.
TF: 91-7254730.

COMPRO «R-Type» para Master System 2 a buen precio y en buen estado. Interesados, llamar por las tardes a Gabriel.
TF: 91-4083695.

COMPRO «Dragon Ball Z II» de Super Nintendo por 5.000 pesetas, con caja e instrucciones. Llamar de 19'30 a 21'30 horas. Preguntar por Javier. Sólo Murcia y provincia.
TF: 968-516633.

CLUBS

DRAGON BALL ¿Quieres que se emita en TV? Estoy recogiendo firmas y D.N.I. para que se vuelva a emitir en Andalucía. Si quieres ver a Goku, escribe:
Salvador Cerezo Ojeda, Avd. Narciso Marín Navarro, Blq. 39 Bajo D. 21400 - Ayamonte- (Huelva).

¡ATENCION! si tienes Mega Drive, estás de suerte. Apúntate al club Sega Deluxe. Toda España. Hay trucos, amigos, etc... De 8-12 años. Sólo Cádiz. Preguntar por Paquito.
TF: 956-274662.

TENGO más de 500 trucos. Si deseas alguno, envía 500 pesetas con los nombres de los juegos, 6 en total. Recibirás el carnet de socio. Escribe a:
Miguel Ángel López Amodeo, c/Jardines del Edén, casa 501. 41020 (Sevilla).



Video Game Case

GRATIS PARA TI AL SUSCRIBIRTE POR UN AÑO A HOBBY CONSOLAS



Bolsillo gigante para guardar cartuchos y tu revista favorita

Bolsillo con cremallera en la parte exterior para guardar los cables y otros accesorios

Espacio a medida para tu consola (Super Nintendo, NES, Megadrive, Master System)

Lateral ajustable para guardar tus control pads

Ahora al suscribirte a Hobby Consolas por un año:

- Te regalamos este increíble maletín de CaseLogic® fabricado con materiales de extrema calidad, que en las tiendas cuesta 4.995 Ptas..
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de la revista.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tu tienes tu número reservado.
- Si subiera el precio de portada, a ti no te afectaría.

Y todo ello por sólo 4.740 Ptas. (12 números X 395 Ptas.)

No dejes pasar esta oportunidad - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó 654 72 18. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72, o contactarnos por módem conectándote con nuestro centro servidor *HOBBYTEX# por el 032.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE CAMBIAR ESTA PROMOCIÓN SIN PREVIO AVISO.